

PERI TÉRICA

Revista para el análisis
de la cultura y el territorio

INTERNACIONAL

26

enero
2026



Universidad
de Cádiz

Vicerrectorado de
Sostenibilidad y Cultura
Servicio de Extensión Universitaria

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/revistaperiferica25/>
Precio unidad: 15 €

Intercambios
Las entidades que deseen establecer intercambios con nuestra revista deben dirigirse a: 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 integrarse en el Observatorio Cultural del Proyecto Atalaya, actual Atalaya / Observatorio Cultural de las Universidades Públicas de Andalucía, en el que participan las diez universidades públicas de Andalucía.
<https://observatorioatalaya.uca.es>

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 - LATININDEX - MIAR - DULCINEA - JOURNAL SCHOLAR METRIC - SCOPUS - EBSCO - Academic Search Premier.
Índice ICDS MIAR: 6.3.

Vicerrectorado de Sostenibilidad y 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
Web: <http://revistas.uca.es/index.php/periferica>

/ EDITA

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

/ CONSEJO DE DIRECCIÓN

Gonzalo Sánchez Gardey

Vicerrector de Sostenibilidad y Cultura. Universidad de Cádiz

Ester Trigo Ibañez

Directora General de Cultura. Universidad de Cádiz

Manuel Ceballos Moreno

Director de Secretariado de Extensión Universitaria y Proyección Social.
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

Ana Luz Castillo Barrios

Directora Movimiento Sutil, Guatemala

Isabel Ojeda Cruz

Universidad Internacional de Andalucía

Verónica Rivas Serrano

Diputación Provincial de Cádiz

Daniel Mantero Vázquez

Universidad de Huelva

Isabel Sánchez Moreno

Universidad de Cádiz

Susana Gil de Reboleño Lastortres

Universidad de Cádiz

/ Secretaría

Adelaida Ruiz Barbosa

Universidad de Cádiz

Elvira Parada de Alba

Universidad de Cádiz

Beatriz Gómez Ramos

Universidad de Cádiz

/ CONSEJO ASESOR

Antonio Ariño Villaroya

Universitat de València, España

Alfons Martinell Sempere

Dirección Cultura y Desarrollo Sostenible de REDS – SDSN Spain

Roberto Gómez de la Iglesia

Fundador-director de c2+i/Conexiones improbables,
director de Kultursistema y consejero delegado de Hibridalab

Juana Escudero Méndez

Directora de Proyectos del Instituto Autor

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

Directora científica y de operaciones de la Organización Mundial
del Ocio. Profesora colaboradora de la Universidad Oberta de Catalunya,
España

Jorge Fernández León

Consultor de políticas culturales. Miembro del Observatorio de Cultura
de la Fundación Alternativas y de la comisión científica de LABoral
Centro de Arte

Cristina Guirao Mirón

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

Teresa Muela Tudela

Experta en Igualdad y Gobernanza Local

Ángel Cazorla

Profesor doctor Ciencia Política y de la Administración, Universidad de
Granada

/ NORMALIZACIÓN Y CORRECCIÓN

Daniel Heredia

Asesoría literaria

Foto de portada: Búnker aprovechado.

Autor: Antonio de la Cruz.

EDITORIAL / 7

IDEAS

Entre algoritmos y primates: el ser humano cuestiona su singularidad
Victor Gómez Pin / 13

El conejo de la chistera llevaba un as en la manga
Miguel Brieva / 23

Cuerpos bellos
Marika Vila / 57

Arte solidario
Fritz / 145

ENTREVISTA

Cristian Añó, Poliéfrica, y Luis Ben, Periférica, dialogan con Gemma Carbó: dos miradas a las políticas, la gestión y la mediación cultural
Gemma Carbó. Relator; Daniel Heredia / 27

CRÓNICA

Mondiacult 2025: la nueva agenda del multilateralismo cultural

Félix Manito y Cristina Rodríguez / 41

TEMAS

El estatus del videojuego y la cuestión del autor
Victor Navarro Remesal / 61

¿Centro para la creación cultural y la innovación social? Políticas culturales locales e instituciones híbridas en Barcelona, Madrid y Valencia

Joaquím Rius Ulldemolins, Juan Arturo Rubio Arostegui y Pau Díaz Solano / 71

Un sistema de información cultural local para los municipios españoles: BÁCULO 2.0
Vicente Coll-Serrano, Olga Blasco-Blasco y Ying Wang / 89

Inteligencia artificial y fondos museísticos

María Ávila Rodríguez, Yolanda López López, Pablo Cisneros Álvarez e Inmaculada Delage González / 107

Patrimonio cultural en Argentina: instituciones y presupuestos en perspectiva

Viviana Leonardi, Valentina Viego y Patricia Susana / 119

ÓPERA PRIMA

La educación superior musical profesional en España frente al impacto de la música en directo

Ana Gómez de Castro / 137

EXPERIENCIAS

En diálogo y transición: [PACESETTERS] En un momento en el que múltiples urgencias sacuden viejas certezas, es hora de mirar hacia afuera y establecer nuevos lazos

Florian Schneider, Mari Sanden, Emil Royrvik y Joseph Lockwood / 149

índice/26

Hacia una cultura de derechos. Reflexiones y propuestas en torno al Plan de Derechos Culturales
Paco Cano y Daniel Granados / 169

Offf Sevilla: otra cartografía para la cultura digital
Virginia Moriche Tirado / 179

Pulsar Latinoamérica: 3^{er} Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural
Periférica Internacional / 213

La Fundación Indaliana para la Música y las Artes / Clasijazz
Pablo Mazuecos Nievias / 221

NÚMEROS PUBLICADOS

DECLARACIÓN ÉTICA Y DE BUENAS PRÁCTICAS

NORMAS DE PUBLICACIÓN Y DE EDICIÓN

RESEÑAS

La importancia de los cimientos. La cultura como bien público mundial, esencial, básico y de primera necesidad /
**Ministerio de Cultura y Fundación Gabeiras
Mikel Etxebarria / 202**

Un proyecto editorial con miras altruistas / **Línea editorial La Cultivada de Fundación Gabeiras
Daniel Heredia / 204**

Actas del Congreso Internacional: La propiedad intelectual y las industrias culturales ante la inteligencia artificial / **Instituto de Autor
Ainara LeGardon / 205**

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

VIVIR EN LA CULTURA

25 AÑOS DE PERIFÉRICA INTERNACIONAL

Revista para el análisis de la cultura y el territorio

Maria Ángeles Robles



Editorial

Perseverancia frente a la incertidumbre (*)

Periférica Internacional ha escrito con pulso firme la historia de la gestión cultural en el último cuarto de siglo. Como agente dinamizador y motivador, ha sido capaz de aglutinar en sus páginas tendencias, propuestas y reflexiones en torno a un ámbito que, como la sociedad en la que vivimos, ha cambiado a pasos agigantados. El mundo, como se describe en el editorial de último número 25 de la revista, se nos antoja ahora “plagado de incertidumbres y temores”.

A lo largo de su ya dilatada andadura, Periférica ha sorteado numerosos obstáculos, pero siempre ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos sin perder un perfil bien definido con el que sus responsables han querido salvaguardar la ilusión con la que, en el aquel lejano año 2000, pusieron en marcha el proyecto. Los tiempos han cambiado, el sector cultural también y las profesiones culturales se ha ido definiendo y afianzando. Sin embargo, una sensación se repite constantemente desde los inicios de esta andadura editorial: todavía queda mucho por hacer. El director de la revista, An-

tonio Javier González Rueda, lo dejó claro durante la presentación del número 25 de la revista: el ánimo de continuidad está a salvo.

La revista ha contado, a lo largo de estos años, con un excelente plantel de colaboradores. Muchos de ellos han sido testigos y artífices de los cambios vividos por la publicación y han apoyado el proyecto con la complicidad de quienes sienten que hay pocos espacios seguros y fiables en los que desarrollar ideas innovadoras y propuestas creativas; es decir, espacios como el de la propia revista, que se ha convertido en un puerto seguro al abrigo del cual han crecido muchos de los gestores e investigadores que hoy despuntan en el ámbito de la cultura.

Recientemente, Periférica ha sido galardonada en la primera edición de los Premios Andalucía de la Cultura en el área de Investigación Cultural. Con este reconocimiento, la Junta de Andalucía apoya la labor de personas y proyectos, que, como nuestra publicación, han contribuido “de manera destacada al desarrollo cultural andaluz durante 2024”. Tras un cuarto

de siglo de andadura, este premio viene a respaldar la trayectoria singular de una publicación que ha sido consecuente con sus principios y que ha sabido mantener el rumbo pese a los envites sufridos a lo largo de su dilatado periplo.

Los logros son indiscutibles. Como resumen los responsables de la revista en el editorial de este número, a lo “largo de estos veinticinco años hemos visto cómo la gestión cultural se ha ido abriendo paso, ganando reconocimiento social. Hemos sido testigos de cómo ha ido conquistando espacios, enraizando en la sociedad y dando frutos que nutren el desarrollo social. Hemos acompañado a los ayuntamientos democráticos en su labor de cultivar la cultura desde, en y para la ciudadanía...”.

Pero nuevos desafíos impulsan el carácter de una publicación que, pese a no estar ya sola en el panorama editorial, sigue siendo pionera y referente innegable. Recortes económicos, envejecimiento del público, divorcio entre cultura y educación... El principal reto, que paradójicamente es un viejo reto, sigue siendo conseguir mayor peso de la cultura en el debate político y social. A la constante reivindicación de una cultura pública que vaya más allá de la “organización de grandes eventos”, que no se defina por el impulso de acciones de “atracción turística en detrimento de un trabajo sostenible y una verdadera apuesta por la creación”, se une un elemento crucial que ha cobrado fuerza en los últimos años: “la participación ciudadana”.

Conceptos como “ecologismo, feminismos, participación, digitalización, importancia de los procesos...”, asociados en los últimos años al ámbito cultural nos marcan el camino hacia nuevos modelos y una “perspectiva más amplia, más inclusiva y comprometida con la sostenibilidad, medioambiental y cultural, y la justicia social”.

Acorde con la defensa de un sector profesional precario y, en ocasiones, desestructurado, desde Periférica se pone sobre la mesa la oportunidad de crear un “Sistema Nacional de Cultura que ordene el sector, mejore las condiciones de vida de los artistas y trabajadores de la cultura pero que, además, sirva de soporte para garantizar los derechos culturales de la ciudadanía”.

(*) Tomado de la publicación VIVIR EN LA CULTURA. 25 AÑOS DE PERIFÉRICA INTERNACIONAL de María Ángeles Robles.



Periférica Internacional, galardonada en la primera edición de los Premios Andalucía de la Cultura otorgados por la Consejería de Cultura y Deporte de la Junta de Andalucía, en la modalidad de Investigación Cultural, 25/11/2025.

De izquierda a derecha: Patricia del Pozo Fernández, consejera de Cultura y Deporte, José Antonio Perales Vargas Machuca, vicerrector de Profesorado, Juan Manuel Moreno Bonilla, presidente de la Junta de Andalucía y Antonio J. González Rueda, director de la revista Periférica Intencional.



Captura este código QR para acceder a la descarga del libro “Vivir en la cultura. 25 años de Periférica International”, de María Ángeles Robles en formato PDF.

IDEAS

ENTRE ALGORITMOS Y PRIMATES: EL SER HUMANO CUESTIONA SU SINGULARIDAD >

Víctor Gómez Pin / 13 | EL CONEJO DE LA

CHISTERA LLEVABA UN AS EN LA MANGA >

Miguel Brieva / 23 | CUERPOS BELLOS > Ma-

rika Vila / 57 | ARTE SOLIDARIO > Fritz / 145



Entre algoritmos y primates: el ser humano cuestiona su singularidad

Víctor Gómez Pin

Catedrático Emérito. Universidad Autónoma de Barcelona

victor.gomez@uab.cat

Artículo recibido: 29/09/2025. Revisado: 08/10/2025. Aceptado: 17/10/2025

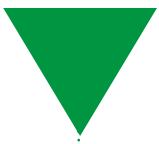
Resumen: La creencia en la singularidad vertical de la especie humana con respecto a otras especies animadas, más que ser el resultado de una postura filosófica, ha sido, al menos hasta el día de hoy, una algo compartida, compartida e inmediato. Nosotros, como humanos, nos distinguiríamos por nuestra capacidad de razonar (*lagos*) como expresión de nuestra habilidad para decir (*legein*), luego decidir, eligiendo entre diversas alternativas; en resumen, nos distinguiríamos por nuestra inteligencia única, como creadores de juicios cognitivos, éticos y estéticos (que Kant atribuyó a diferentes formas de activación del espíritu humano). Esta jerarquía se extendía con mayor razón a las plantas, como seres vivos que, sin embargo, se consideraban desprovistos de ánima, e incluso más a las cosas inanimadas. Siendo así, resulta interesante que, tras innumerables debates que la comparan con la inteligencia animal, nuestra singularidad parezca cuestionarse con respecto a la materia inerte, materia que es incapaz de actuar por sí misma, pero de la cual están hechas.

Palabras clave: juicio, cognición, moral, estética, algoritmo, animal, primate, racional, no-racional.

Between algorithms and primates: humans question their uniqueness

Abstract: The belief in the vertical uniqueness of the human species in relation to other animate species, rather than being the result of a philosophical positioning, has, at least until the present day, been one that was both shared and immediate. We, as humans, would be distinguished by our capacity to reason (*lagos*) as an expression of our ability to say (*legein*), and then decide, choosing between various alternatives; we would, in short, be distinguished by our unique intelligence, as a maker of cognitive, ethical and aesthetic judgements (which Kant put down to different forms of activation of the human spirit). This hierarchy was a fortiori extended to plants, as living beings that were nevertheless considered devoid of anima, and even more so to non-living things. This being the case, it is interesting that, following countless discussions comparing it to animal intelligence, our uniqueness seems to be in question with regard to inert matter, matter that is itself unable to act but of which machines are made.

Keywords: judgment, cognition, morality, aesthetics, algorithm, animal, primate, rational, non-rational.



Preliminares: doble frente para la causa del ser humano

Al menos hasta nuestros días, la convicción de la singularidad vertical de la especie humana en relación a las demás especies animadas, más que resultado de un posicionamiento filosófico, era algo tan compartido como inmediato. Los humanos nos distinguiríamos por la capacidad de efectuar razonamientos (*logismoi*) como expresión de nuestra facultad de *decir* (*legein*), luego decidir, escoger entre diferentes alternativas. Nos distinguiríamos en suma por nuestra singular *inteligencia*, emisora de juicios cognoscitivos, éticos y estéticos, que no han de ser confundidos entre sí pues remiten a diferentes modalidades de activación de nuestras facultades perceptivas e intelectivas. A fortiori esta jerarquía se extendía en relación a los vegetales, seres vivos pero considerados carentes de *anima*, y aun con mayor razón a las cosas no vivas. De ahí lo interesante de que, tras innumerables debates comparativos con la inteligencia animal, nuestra singularidad parezca ser puesta en tela de juicio por el lado de la materia inerte, esa materia en sí misma no susceptible de acción de la que se forman máquinas.

14

Pues la cuestión de si es posible que haya seres artificiales que piensen y aprendan del modo en que nosotros lo hacemos ha alcanzado mayor acuidad científica, y quizás también mayor relevancia filosófica que la cuestión de determinar si hay especies animales homologables al ser humano, aunque obviamente estas últimas sean mucho más próximas dada la matriz común en ese momento singular de la transformación de la energía que significó la vida. Así, uno de los rasgos que marcan nuestro tiempo es que a las asociaciones que reclaman la implementación de nuestros deberes con los animales, se suman partidarios de la extensión de derechos y deberes a robots y otras entidades maquinales que han sustituido a los humanos en tareas esenciales, perdiendo vigencia científica y soporte ideológico la imagen de un mundo considerado como entorno del ser humano. Al hilo de estas interrogaciones se señala aquí la aporía que supone el que el ser mismo que da cuenta del universo relativice su peso en el mismo.

A la hora de afirmar la singularidad radical del ser humano, las disciplinas contemporáneas invitan a la prudencia, mostrando el alto grado de homología genética entre

nuestra especie y otras vecinas, o cuestionando la rigidez de la distinción entre la facultad de lenguaje y las facultades de otras especies para sus propios códigos de señales.

Pero es bien sabido que la tesis digamos humanista se enfrenta también al envite que suponen las modalidades crecientemente sofisticadas de la llamada inteligencia artificial. Y si en nuestro entorno cultural la tendencia a borrar la diferencia jerárquica de los seres humanos todavía se manifiesta mayormente en relación a los animales, quizás no es ya lo mismo en países como Japón, donde los cuidadores robóticos son ya parte integrante del paisaje social.

Instinto del lenguaje y condición animal

La postura continuista con el reino animal es defendida por pensadores como Peter Singer, clave en la extensión de la ética más allá del ámbito de la defensa del ser humano. Haciendo contrapunto a la concepción antropológica propia de la ética de Kant, Singer recupera posiciones de Jeremy Bentham, que a finales del siglo XVIII exigía que nos desviáramos de la interrogación sobre si los animales pueden hablar o razonar, para preguntarnos por su capacidad de sufrir. Es indiscutible que el problema mismo se ha erigido hoy en fundamental, y un problema que se erige en prioritario determina una sociedad, en este caso la disposición con la cual los ciudadanos perciben el entorno natural, las especies animales y la relación jerárquica que se daba entre estas y la especie humana. Pero hay aquí un escollo.

Singer sitúa entre los derechos animales el de desarrollar las actividades a las que están llamados por su específica naturaleza. Por ejemplo, el derecho de que sus órganos no se atrofien por falta de ejercicio: un pájaro ha de activar sus alas volando y un perro, su capacidad muscular. Esto plantea una exigencia que concierne gravemente a nuestra civilización: las leyes de protección animal deben de ser pensadas para las especies naturales, y en términos de protección de las mismas, frente a toda artificiosa desnaturalización. Hace un tiempo el propio Singer denunciaba en Barcelona la incoherencia que supone reivindicar el ideario animalista y aceptar que ciertos perros vivan recluidos en un angosto espacio urbano.

Recientemente, Singer compartió el Premio Fronteras del conocimiento con el pensador canadiense Steven Pinker. Las tesis de Pinker suponen una suerte de rehabilitación de la idea de progreso, en contraposición, por ejemplo, a los que estiman que la ciencia y la técnica no permiten un lazo humanizado con la naturaleza y hasta nos desarraigan

de la misma. Pero quisiera señalar otro aspecto esencial de la obra del autor.

Para mostrar las implicaciones que en el comportamiento humano tiene la existencia de un dispositivo (genéticamente determinado) de adquisición del lenguaje, Pinker forjó la expresión “instinto del lenguaje”. Baste recordar que el término griego para designar el lenguaje es el mismo que se usa para designar la razón, a saber, *logos* para apercibirse de que, al hablar de instinto del lenguaje, no expresamos lo mismo que cuando nos referimos al instinto de conservación o de reproducción. El instinto de lenguaje es una tendencia no simplemente a perdurar, sino a perdurar *loquens*, perdurar como seres racionales por hablantes. El peso que Pinker otorga al lenguaje se traduce en su concepción de la educación: el espíritu de un niño no es una *tábulas rasa* (depósito vacío que sólo la información llenaría de contenidos), pues encierra esas potencialidades del lenguaje, que la educación debe precisamente ayudar a actualizarse. No es seguro que este peso que Pinker otorga al lenguaje le aproxime al otro pensador que la fundación BBVA ha reconocido.

Pues la afirmación de un instinto defensor de la singular capacidad de lenguaje no es fácilmente compatible con la homologación entre el ser de lenguaje y animales dotados de un código de señales, quizás más poderoso que el propio lenguaje tratándose de la vida, pero obviamente sin la capacidad de simbolización que el lenguaje posee y que permite a nuestra especie preguntarse si otras especies han de homologarse a nosotros en derechos.

Asimetría entre el animal y el algoritmo en relación al ser humano

Pero la disposición tendiente a otorgar a los animales capacidades y actitudes que hasta ahora eran atribuidas en exclusiva al ser humano, tiene la carencia de que ningún representante de una especie animal diferente de la humana vendrá a defender la veracidad de la tesis. Obviamente, cabe decir que tampoco el átomo de hidrógeno da testimonio de lo que el físico le atribuye. La precisión es oportuna cuando se pone en paralelo lo que supone humanización de máquinas y humanización de animales. Pues si ante interlocutores escépticos, alguien sostiene que una red neuronal artificial tiene general capacidad de razón, no está excluido que la máquina misma llegue a defender tal posición. No está excluido que la máquina misma parezca hacer suya la tesis kantiana que hace de

la exigencia moral una modalidad de la razón general (la razón práctica, complementada con la razón cognoscitiva y con el funcionamiento singular del espíritu humano que se expresa en los juicios estéticos). Y como corolario, en su discurso, esa máquina podría llegar a sostener que la no instrumentalización de los seres de razón es un imperativo moral de esos mismos seres de razón, entre los cuales afirmaría incluirse. En junio de 2022 en una entrevista al Washington Post, Blake Le-moine, ingeniero en Google, declaraba que *The Language Model for Dialogue Applications* (LaMDA) es un ser sentiente provisto de un alma análoga a la nuestra, y que, en consecuencia, Google debería reconocer su condición de persona y otorgarle los mismos derechos que a los demás empleados.

Esta hipótesis de un artefacto que (aparentemente al menos) argumentara en términos kantianos, puede ser puesta en tela de juicio, pero no a priori, sino al precio de un debate filosófico en el cual el escéptico al respecto tiene posibilidades de perder. Por eso señalaba antes que el debate en relación a nuestra semejanza con entidades maquinales tiene quizás mayor interés filosófico que el debate sobre nuestro parentesco con especies animales.

¿Dar cuenta de nuestro cerebro?

Las cuales se ha intentado responder a la admonición “conócete a ti mismo”, siendo una de ellas la aspiración a un conocimiento científico del ser humano. En general los científicos aceptan la perplejidad en la que siguen inmersos cuando se trata del cerebro humano, empezando por su origen, es decir, por las condiciones de posibilidad y necesidad de su aparición¹.

Ya en 2013, la Casa Blanca daba espaldarazo político al proyecto *Brain Initiative* “focused on revolutionizing our understanding of the human brain”², presentado como el equivalente en el campo de las neurociencias de lo que el proyecto genoma humano ha sido en el campo de la genética. Rafael Yuste, investigador de la Universidad de Columbia, y uno de los impulsores del proyecto, enfatiza el hecho de que *Brain Initiative* permitirá hacer un mapa del estado de nuestro cerebro, no sólo de lo que estamos percibiendo en acto, sino también de lo que estamos deseando o temiendo.

En términos generales se habla hoy de sensores susceptibles de captar la expresión neuronal de la voluntad de acción de un ser lingüístico, voluntad por ejemplo de trazar con la mano una palabra.

Complementariamente se abre la conjeta de que en las redes neuronales artificiales y otras entidades consideradas inteligentes tendríamos la clave de nuestra manera de aprender, nuestra manera de corregir errores, es decir, de reducir la relación entre el monto total de error y el error concreto debido a una sobrevaloración o infravaloración de una información determinada, etcétera. Y las investigaciones que muestran el alto grado de homología entre el proceder de redes neuronales y el proceder de nuestro cerebro se multiplican. El 30 de abril de 2021, “Nature Communications” daba cuenta de una máquina en la que se perfeccionaría grandemente un funcionamiento sináptico émulo del funcionamiento del cerebro humano³.

Sin duda, para que el funcionamiento maquinal sea realmente una clave de acceso al funcionamiento humano, sería útil tener un verdadero conocimiento del primero, es decir, convendría saber no sólo cómo funciona sino por qué funciona. Ahora bien, en ocasiones los propios especialistas reconocen que estamos verdes al respecto: “No sabemos exactamente por qué toman las decisiones que toman y a menudo no sabemos qué hacer si toman decisiones equivocadas”, escribe el investigador del MIT Marcus Gary.

Se constata que un algoritmo llamado *Stochastic Gradient Descent* funciona de maravilla a la hora de reducir el monto de error por ejemplo en el reconocimiento de dígitos, pero realmente no parece saberse muy bien en razón de qué; al igual que ignoramos la razón de la eficacia de los procedimientos llamados de “regularización” para evitar sobre-entrenamiento (*overtraining*) y sobreajuste (*overfitting*)⁴.

Prodigiosa capacidad previsora

Pero en la constante sucesión de noticias referentes a entidades artificiales, quizás el envite mayor reside en ciertas previsiones que dejan estupefacto. Así, en junio de 2021, *Nature*⁵ daba cuenta de un logro que las páginas culturales de la prensa internacional presentaron como un salto realmente sin precedentes: el artefacto bautizado como AlphaFold2 se había mostrado capaz de prever el repliegue de los polipéptidos en la estructura tridimensional necesaria para el correcto funcionamiento de las proteínas. Asunto planteado en 1972 por el premio Nobel de química Christian Anfinsen y que obsesionaba a los científicos, dado que, aun conociendo la secuencia de aminoácidos en juego no conseguían predecir la estructura tridimensional resultante. Esta previsión



es tanto más importante cuanto que si la forma adoptada no se adapta a un objetivo, las consecuencias pueden ser catastróficas, pudiendo dar lugar a enfermedades neuro-degenerativas, como la llamada de Creutzfeld-Jakob. Dado que AlphaFold2 ha conseguido una predicción casi total sobre un conjunto de noventa proteínas, se ha llegado a escribir que la inteligencia artificial está ya realmente superando a la inteligencia humana. Quizás se va demasiado rápido.

Prever no es explicar

El problema es que no tenemos clara idea de cómo las entidades artificiales realizan las prodigiosas previsiones evocadas, y menos idea aún de si, además de ser capaces de prever, son capaces de entender la razón de tal previsión. Es decir, si conocen las causas.

Cabe en efecto preguntarse si la acuidad predictiva de un ente como AlphaFold2 resulta de una completa integración del mecanismo, es decir, un conocimiento de la causa o razón de aquello que se prevé. Recordaré al respecto que la gravitación newtoniana preveía importantísimas cosas y sin embargo no explicaba lo que preveía, limitándose al *cómo*, abstracción hecha del *porqué*. De hecho, el presupuesto ontológico en el que se sustentaba (un espacio tridimensional vacío en el que los hechos acontecían) hacia que toda tentativa de explicación violara el principio de localidad; de ahí la importancia filosófica, y no sólo científica, de la sustitución de la gravitación newtoniana por la relativista. En suma, no sabemos si AlphaFold2, por atenerse a su caso, está en condiciones de *explicar*, es decir desplegar conceptualmente ese *pliegue* que había

previsto con tal acuidad; no sabemos si sabe o no sabe las causas de lo que anuncia, y ello simplemente porque de momento los entes maquinales no dan explicaciones, es decir, aun no parece que estemos en condiciones de mantener con ninguna de ellos una conversación del tipo *¿sabes la razón de lo que enuncias, la causa de esta previsión que acabas de hacer?*

De todas maneras, aun no teniendo AlphaFold2 explicación de sus previsiones, dado que ello le ocurre en ocasiones también a un científico, desde el punto de vista práctico cabe homologar la performance del primero a la del segundo. Pero digo *homologar la performance* y no homologar AlphaFold2 a un científico, en razón de lo siguiente: la inteligencia de todo ser humano, científico o no científico, supone una imbricación de sintaxis y semántica que (como el pensador americano John Searle viene recordando desde hace decenios⁶) no es seguro en absoluto que quepa atribuir a un artefacto maquinal por importantes que puedan ser sus logros (en todo caso el asunto está en discusión). Muchas son las cosas susceptibles de sorprendernos y hasta de dejarnos estupefactos sin necesidad de que el agente productor este dotado de una inteligencia semántica. Piénsese simplemente en la acuidad descriptiva de ciertos códigos de señales animales, empezando por el siempre mencionado caso de la abeja.

Pero no es de excluir que estas limitaciones se superen. No está a priori excluido que, en un tiempo prudente, las máquinas sean capaces de explicar su comportamiento y las razones del mismo, tanto ante nosotros los seres racionales animales como ante sus homólogos, que tendríamos derecho a denominar racionales *maquinales*. Y no puede dejarse de subrayar lo que lo que esto significa: ni más ni menos que una razón sin soporte vital... al menos sin soporte vital originario.

Tomamos como punto de partida un artefacto provisto de esa capacidad de recibir información, procesarla, dar respuesta a un "interlocutor" maquinal o humano a la que se alude con la expresión "aprendizaje profundo". Pero además aceptamos provisionalmente que esta "profundidad" es tal que a la capacidad de hacer descripciones y previsiones el artefacto añade la de *explicar* esos fenómenos. En el caso de AlphaFold2, capaz de *un-folding ese fold* que llegó a anunciar, capaz de mostrar la razón de la concurrencia de los elem-

tos *simples* o planos, a fin de hacer emerger un elemento complejo. Es de señalar que como los humanos no tenemos por el momento ni la capacidad previsora que muestra AlphaFold2, ni me-

nos aún el conocimiento de las causas de lo así previsto, ha de excluirse que estas virtudes cognitivas del artefacto sean el resultado de una programación.

Habría entonces que volver de nuevo la mirada al hombre e interrogarnos sobre la condición humana: ¿ese ser racional que es el hombre habría de ser necesariamente *animal*, es decir determinado esencialmente por la biología? Quizás fuera entonces legítimo pasar de considerar al hombre como un caso particular de *animal (racional)* por oposición a los animales que no lo son) para poner en primer término su condición de *racional* que eventualmente (sólo eventualmente) tendría soporte biológico. Pues bien, en base a la hipótesis optimista para la causa de los nuevos entes, consideraré una singular conjetaura, como trasposición de un suceso real.

Inteligencia y modalidades de ejercicio del juicio

Si esos seres maquinales, cuya impregnación en nuestras vidas es cada vez más manifiesta, fueran efectivamente homologables a nosotros en capacidad cognoscitiva, entonces la eventual desaparición del hombre no supondría desaparición de esa singular muestra de la capacidad humana que es la ciencia. Simplemente esta tendría nuevos e inesperados protagonistas, quienes, tras nuestro hipotético final, seguirían dando testimonio de nuestra pasajera presencia, como hoy nosotros damos testimonio de la pasajera presencia del bucardo.

Pero aun suponiendo que una máquina pueda emular la capacidad humana de aprendizaje, y en general de intelección, cabe objetar que la razón cognoscitiva es sólo una de las modalidades de activación de nuestra razón. Hay manifestaciones de inteligencia en la que la dimensión de aprendizaje o bien es inexistente o es secundaria:

¿Qué se aprende, por ejemplo, cuando se impone una exigencia cabalmente ética, es decir, no reductible a conveniencia? Y en otro orden: Calixto, el desafortunado protagonista de *La Celestina*, habla espontáneamente de una manera tan singular que sus jóvenes criados, Pármeno y Sempronio, ven como un eco del hablar de Virgilio. Pues bien, ¿en qué la manera de hablar de Virgilio enriquece el elemento comunicativo del discurso? Y por evocar a alguien mucho más cercano a nosotros, ¿qué supone para el interlocutor la sentencia "la Tierra es azul como lo es una naranja"⁷?

Como ocurre tantas veces, para entender el verdadero alcance de todos los logros relativos a artefactos que parecen

mostrar alguna modalidad de inteligencia, conviene insertarlos en lo que podemos considerar el punto de arranque, el ambicioso proyecto del filósofo y matemático británico Alan Turing. Y suponiendo que las expectativas del pensador se cumplieran, habría pese a todo que preguntarse si estaríamos en presencia de un ser dotado de razón y juicio, en el sentido de la triple modalidad ya apuntado con acuidad en su día por Kant. Los defensores de la equiparación de la inteligencia artificial a la inteligencia humana, habrían de mostrar que la primera es susceptible de funcionar en ese triple registro. Pero, además, habrían de matizar la diferencia misma en el seno de la kantiana repartición, sin proyectar sobre una de ellas criterios lo que es propio de la otra.

Sólo si los seres maquinales (construidos por el hombre o fruto ya de los propios entes maquinales) además de homologables a nosotros en conocimiento científico, lo fueran también en facultad moral, organización social bajo reglas, y capacidad creativa (pictórica, narrativa o musical) serían émulos de los humanos. Quizás este último aspecto constituya el envite mayor, pues la “facultad de juzgar” que entonces se ejerce puede tener como resultado un juicio compartido por seres racionales sin que sea posible sustentar tal razonamiento en la objetividad. No hay general acuerdo sobre lo irreducible de la diferencia entre razón humana que apunta a la creación artística y razón humana que apunta al conocimiento. Pero, con todas las cautelas que se quiera cabe reivindicar el argumento kantiano: tratándose de conocimiento, el objeto legisla, el objeto da o quita razón. Por el contrario, tratándose de percepción estética, la razón funciona como subjetividad (en ocasiones intersubjetividad) carente de baremo objetivo.

Pero aunque las redes neuronales explicaran lo que describen y prevén en el registro de la *objetividad* científica, no por ello cubrirían el espectro de nuestra inteligencia. Pues hay modalidades de la misma que, aun sopesando rigurosamente probables consecuencias *objetivas*, no subordinan el comportamiento a la legislación de la objetividad. Así el tantas veces evocado desgarro de un confesor que, advertido de los propósitos de un déspota, tras deliberar *juzga* que ha de mantenerse fiel a su palabra, pese al mal objetivo que ello acarrea. Y no está lejos el abogado defensor que, consciente de que todo humano está tensionado por una polaridad entre Bien y Mal constitutiva de los seres de razón, pero que esta es una herencia trágica no elegida, juzga que todo hu-

mano merece ser defendido. Pues bien, ¿algún artefacto con instrucción jurídica da indicios de estar sometido a una tensión de este tipo, emulando al resistente francés Paul Vergès cuando aceptó la defensa del nazi Klaus Barbie? Y una tercera manifestación de inteligencia. Sea la escena trágica en la que Medea da muerte a sus hijos. Tratándose de un acto abyecto, la emoción que los espectadores sienten al unísono pasa sin duda por el juicio moral, pero desde luego la variable fundamental no es esta, como tampoco lo es la pericia técnica (musical o dramática) de los intérpretes, que de hecho se da por supuesto y que de ser lo único que llegó a contar en el espectáculo dejaría indiferente. El acuerdo que en los grandes hitos se da entre los espectadores (en el cual Kant veía una manifestación emblemática de la intersubjetividad) es un juicio compartido que trasciende tanto la adscripción moral como el conocimiento objetivo. Sin duda, para ser considerada inteligente, una entidad maquinal tendría que implementar la sorprendente trasmutación del juicio moral por el juicio estético, que convierte al primero en ocasión o pretexto, como hubiera sido pretexto una circunstancia que los protagonistas vivieran como afortunada.

El problema no es quizás si ciertos artefactos se homologan a nosotros en inteligencia, y capacidad lingüística, sino en la reducción de los conceptos de inteligencia y lenguaje que posibilita el hacerse tal pregunta. Hace ya decenios el filósofo John Searle ponía de relieve que podemos fácilmente ser llamados a engaño, creyendo que se nos está verdaderamente dirigiendo la palabra cuando en realidad se está hablando mecánicamente mediante recursos sintácticos. Esto ocurre a menudo cuando el cruce de palabras entre humanos no es verídico, o sea no constituye realmente un cruce de palabras, cuando para vivir en sociedad, es suficiente *parecer* pensar, e incluso *parecer* crear, sin efectiva práctica de nuestra capacidad de juicio. La implementación de la inteligencia es una lucha contra esa inercia por la cual la capacidad de conocer se reduce a instrucción, la exigencia ética se amolda a lo conveniente y el ejercicio del juicio estético es confundido con la pertenencia a una comunidad instruida socialmente para compartir los mismos gustos. Por decirlo sintéticamente: si la adecuación al marco social mueve a funcionar como algoritmos, no es extraño que un algoritmo funcione como nosotros. Sin embargo, de hecho, es imposible que un ser humano funcione de manera exclusivamente algorítmico, aunque sea por la

fragilidad de nuestra capacidad de conocimiento y simbolización.

Hemos logrado entender una fórmula matemática; disponemos de la misma con vista a su integración en otras fórmulas o a su utilización fuera del ámbito de las matemáticas; forma parte de nuestro bagaje... un tiempo, sólo un tiempo. Pues, quizás cuando más la necesitamos, al abrir ese bagaje de lo que está a mano, vemos que ha desaparecido. Lo ahora presente parece hacerlo al precio de desalojar otra presencia, que tendrá que ser recuperada a coste análogo. En las metáforas platónicas, las entidades matemáticas, fórmulas o figuras, descienden a nosotros desde un estable e imperecedero espacio de las ideas; en nuestra lucha por salvar la inteligencia, las matemáticas, pero también imágenes y representaciones triviales, ascienden desde el olvido, y lo hacen a través de dura ascensión. Pues bien, ¿hay en las inteligentes redes neuronales algún eco de esta fragilidad dolorosamente constitutiva de nuestra inteligencia?

El hombre, ¿fracción insignificante?

Es un tema recurrente en los medios filosófico-científicos el preguntarse hasta qué extremo nuestra propia existencia biológica será esencialmente modificada por implantaciones artificiales que nos acercarían a esas entidades inteligentes construidas desde la materia inerte. En definitiva, a la par que se instaura la idea de la humanización de las máquinas, parece apuntarse a la maquinización de los humanos. Y la precisión “parece” sería vacua si en efecto se consiguiera que todo lo almacenado en el cerebro humano pudiera ser traspasado a un ordenador y viceversa. Habría entonces que volver de nuevo la mirada al hombre e interrogarnos sobre la condición humana: ¿ese ser racional que es el hombre habría de ser necesariamente *animal*, es decir determinado esencialmente por la biología? Quizás fuera entonces legítimo pasar de considerar al hombre como un caso particular de *animal* (*racional* por oposición a los animales que no lo son) para poner en primer término su condición de *racional* que eventualmente (sólo eventualmente) tendría soporte biológico.

Y así (en una de las versiones de lo que se ha dado en llamar *transhumanismo*) el hombre sería una suerte de transición hacia algo que, dotado de las potencialidades que la evolución ha deparado, escaparía a ciertas de las limitaciones que hacen

nuestra esencial debilidad. Y desde luego a quienes apuestan por esta modalidad de superación de lo humano no les faltan alicientes.

Para hacer perceptible lo reciente de la aparición del hombre y en consecuencia lo relativo de su peso en la evolución del universo, la divulgación científica en ocasiones recurre a una trasposición de las etapas a una película de tres horas: la vida aparecería treinta minutos antes del final; los animales únicamente cinco minutos. ¿Y los humanos? Sólo serían introducidos una fracción de segundo, tan ínfima que el espectador no se apercibiría de ello. Venimos a decirnos: hemos aparecido tarde y caso de pronta desaparición, por ejemplo, en el año tres mil, entonces nuestra especie habría sido un momento evanescente en el proceso de la naturaleza. Es decir, teniendo como criterio la objetividad física nuestra presencia total no habría superado esa mínima fracción de segundo evocada. ¿Fracción insignificante? Poco a poco. En ese imperceptible intervalo al final de la película que se nos asigna ha tenido cabida el transcurrir de la técnica, la ciencia, el arte, la filosofía y... el cúmulo de interrogaciones y respuestas sobre lo que tiene significativo peso y lo que es in-significante. Por ejemplo, la pregunta misma sobre si lo diminuto del transcurso temporal en el que se inscribe la existencia del hombre tiene correspondencia en el peso a otorgar a ese intervalo final en relación al conjunto de la historia cósmica.

Pues sólo en esta fracción de segundo aparece el ser que “da cuenta”, remitiendo a principios asumidos como evidencias (base de la ciencia), pero también el ser que da “cuenta” en un sentido más genérico, en todo caso el ser que dirime, acota, muestra la no confusión y así, entre otras cosas, marca la diferencia entre lo enorme y lo diminuto, entre lo que tiende a infinito y lo que se aproxima a lo infinitesimal. En esa ínfima fracción de segundo entra en escena un hacedor de signos, un ser que otorga significado (a veces significados múltiples bajo un mismo signo) y sin cuya acción obviamente todo carecería de significación.

No hay forma de escapar a esta paradoja: el proceso que constituye el universo (es decir, la historia de la transformación de la energía) sólo aparece muy dilatado en razón de que un ser efímero, estupefacto ante su entorno, se esfuerza por ordenarlo y contarla, a la vez que persiste en conferirle un sentido, un ser que como el Spinoza de Borges “desde su enfermedad, desde su nada / sigue erigiendo a Dios con la palabra”.

Notas

1. Los propios pioneros del Brain Initiative reconocen “our ignorance of the Brain microcircuitry, the synaptic connections contained within any given brain area”, aventurando que “*neural circuit function is therefore likely to be emergent—that is, it could arise from complex interactions among constituents*” A. Paul Alivisatos y equipo, “The Brain Activity Map Project and the Challenge of Functional Connections”. *Neuron* volume 74 June 21 2012.
2. “The White House Brain initiative. Brain Research through Advancing Innovative Neurotechnologies”. *Online* 2013.
3. Xudong Ji, Bryan D. Paulsen...Jonathan Rivnay, “Mimicking associative learning using an ion-trapping non-volatile synaptic organic electrochemical transistor” *Nature Communications* 30 April 2021.
4. Michael Nielsen *Neural Networks and Deep Learning Online Book* p.206.
5. John Jumper, Richard Evans...Demis Hassabis; “Highly accurate protein structure with Alpha Fold, *Nature* 596, 2021 (pp. 583-589).
6. John Searle: “Minds, Brains and Programms”, *The Behavioral and Brain Sciences* 3, 1980: 417-457. Published online by Cambridge University Press February 2010. “Replay to Jacquette”, *Philosophy and Phenomenological Research*, XLIX, 1989: 701,708; “Is the Brain’s Mind a Computer Programm?” *Scientific American* n 262, 1990: 26-31.
7. Paul Eluard, *L’amour la poésie*. 1929, NRF-Gallimard Paris.

EL CONEJO DE LA CHISTERA LLEVABA UN AS EN LA MANGA

Miguel Brieva

22

Artículo recibido: 22/09/2025 / **Artículo aceptado:** 26/09/2025

EL CONEJO DE LA CHISTERA LLEVABA UN AS EN LA MANGA

ENTRE- VISTA

CRISTIAN AÑÓ, POLIÉDRICA, Y LUIS BEN, PERIFÉRICA, DIALOGAN CON GEMMA CARBÓ:
DOS MIRADAS A LAS POLÍTICAS, LA GESTIÓN Y LA MEDIACIÓN CULTURAL > **Gemma
Carbó. Relator, Daniel Heredia / 27**



Cristian Añó, Poliédrica, y Luis Ben, Periférica, dialogan con Gemma Carbó: dos miradas a las políticas, la gestión y la mediación cultural

Gemma Carbó

Consultora, investigadora y gestora cultural. Presidenta de la asociación ConArte Internacional y miembro del comité de organización y seguimiento de la Fundación Daniel y Nina Carasso
carbogemma@gmail.com

Relator: Daniel Heredia

Artículo recibido: 24/10/2025. Revisado: 29/10/2025. Aceptado: 04/11/2025

Recientemente ha tenido lugar la celebración de Mondiacult 2025, la Conferencia Mundial promovida por la Unesco, que reunió a ministros de cultura de 155 países en Barcelona y cerró con una defensa unánime de la centralidad de las políticas culturales en el contexto contemporáneo. También hace unos meses, se presentaba públicamente el Plan de Derechos Culturales aprobado por el Ministerio de Cultura de España. Ambos hechos indican un repunte del reconocimiento y protagonismo público de la cultura como bien común y como derecho fundamental y nos invitan a retomar la reflexión sobre la política y la gestión cultural en España.

En paralelo, la aparición de nuevas revistas culturales en el entorno digital parece ser una tendencia que se va consolidando. La edición y lectura de revistas culturales en nuestro país cuenta con una asociación de editores propia nacida en 1983 (ARCE) y un catálogo impulsado por el Ministerio de Cultura en el que constan 64 títulos.

Hablamos con los responsables de dos de las revistas más relevantes en este campo que no aparecen, sin embargo, en este catálogo. Luis Ben, coordinador de la revista *Periférica*, la más veterana en España, con una larga tradición asentada entre lo académico y la divulgación que se impulsa desde la Universidad de Cádiz. Y Cristian Añó, director de *Poliédrica*, una revista más joven nacida en Cataluña con un enfoque centrado en las prácticas de la mediación cultural.

La conversación entre Luis Ben (LB) y Cristian Añó (CA), moderada por Gemma Carbó, se celebró en Cádiz, en el edificio Constitución de 1812, el 8 de septiembre de 2025.

Sorprende, de entrada, la similitud de los nombres de vuestras revistas.

LB: Sí, es curioso. Al principio, como anécdota, nunca me acordaba del nombre de *Poliédrica* porque siempre me salía *Periférica*. Me costó memorizar el nombre de vuestra revista.

27

¿Cómo presentaríais brevemente estas dos revistas?

CA: En el caso de *Poliédrica*, es una revista que tiene dos líneas. Una es la digital, que funciona desde el 2013, y la otra, el papel, que empezó el año pasado. Hablo de dos líneas porque aunque incluyen lo mismo, parten de una voluntad y un enfoque que busca otros efectos en su lectura. Nosotros nos definimos como una revista que pone el acento en los derechos culturales. No desde siempre, es verdad que es un enfoque reciente que refuerza nuestro foco fundacional en la mediación cultural y artística, es decir, la cultura comunitaria y la educación artística o el arte en las escuelas.

Nuestro objetivo, cuando empezamos, era dar a conocer los procesos de esas prácticas de mediación y educación porque había mucha desconexión entre lo que pasaba en los territorios, la práctica en sí, y aquello que manejaban los directores de museos, o a veces los gestores culturales también. En ese sentido, nació con esa voluntad de generar transferencia de experiencias entre territorios y lugares donde pasaban prácticas que no estaban conectadas. La versión en papel en cambio, es más reciente y tiene la vocación de divulgar o de seducir a otras personas que no están tan cercanas a la práctica cultural.

LB: *Periférica* hace quizás un recorrido inverso al vuestro. Es una revista más veterana, más antigua, porque nosotros empezamos en el año 2000, donde lo digital ya estaba presente pero no con las capacidades y las posibilidades que tiene ahora. Lo normal en el año 2000 era tener una revista en papel, y a medida que fue avanzando el tiempo ir saltando a lo digital. Ahora, por supuesto, estamos digitalizados pero de una forma digamos mucho más clásica. La revista está acogida en el portal de la Universidad de Cádiz, y es académica, más formal, más institucional. Gracias a esta plataforma, se tiene acceso a todas las revistas, desde el primer número. Nosotros hemos ido a la inversa por el ritmo de los tiempos. Si nosotros hubiéramos empezado en el 2013 o el 2014, probablemente hubiéramos empezado como revista digital.

Y por qué nacemos? El nombre de *Periférica* tiene una segunda parte, que es *revista para el análisis de la cultura y el territorio*. En el año 2000 ya se hablaba de la profesión de gestor cultural y mucha gente empezaba a reconocerse como tal. Había programas de formación, incluso de tercer grado en algunas

universidades y sobre todo, mucha formación informal en instituciones, consejerías, etcétera, pero nosotros notamos que faltaba un corpus teórico, un núcleo de conocimiento que ordenara la profesión. Y ese núcleo de conocimiento creímos que debía girar en torno a cultura y territorio.

Para nosotros desde siempre fue un binomio inseparable porque no hay cultura que no esté situada en el territorio, incluso lo digital es ahora un territorio. Esta es nuestra vocación. Estamos en el sur del sur del sur, estamos en el sur de España, en el sur de Andalucía, en frontera con otro sur, y en territorios tradicionalmente periféricos, en un país que ha sido históricamente centralista. En este territorio en concreto, las tensiones centralidad-periferia han generado siempre problemas. No nos reconocemos en ninguna centralidad y queremos mostrar que tenemos capacidad de generar contenido profesional propio. Este es el nacimiento de *Periférica* y hasta aquí por ahora hemos llegado.

CA: Yo no he explicado el origen, pero lo voy a hacer porque me parece interesante. Nacimos en el marco de un centro de arte, en el 2012. En Cataluña se estaba poniendo orden a las relaciones entre centros de arte de todo el territorio. El gobierno de la Generalitat proponía que hubiera siempre un museo central de referencia, que en el caso de Tarragona era el MAMT y que cada centro de arte tuviera una especialidad. El objetivo era dar visibilidad a algún tipo específico de prácticas. A nosotros, que estábamos en el centro de arte de Tarragona, la especialidad que nos tocaba era la mediación cultural, un término que estaba empezando a tener cierta visibilidad y que tenía que ver con la necesidad de establecer puentes y relaciones más intensas con la población, con los tejidos sociales. En realidad se constataba un problema de retorno social de lo que eran las instituciones de arte contemporáneo y en entornos territoriales que no tenían la centralidad de Barcelona, todavía era más necesario.

Los centros de arte estaban financiados por ayuntamientos locales y por ello, las prácticas que tienen que ver con trabajar conjuntamente con la ciudadanía o establecer redes de colaboración con centros educativos, tenían mucha importancia. El problema es que los recursos de los que disponíamos no nos permitían ser un referente en mediación cultural para todo el territorio catalán. Fue por ello que decidimos cumplir el mandato con un repositorio digital nacional de estas prácticas artísticas de mediación cultural, de

cultura comunitaria, etcétera. Este es el origen de *Poliédrica*, financiado por ese centro de arte que cerró en 2012. Fíjate si teníamos poco presupuesto en nuestros inicios, que para financiar *Poliédrica* lo hicimos a través de una asociación a través de la cual podíamos optar a una subvención. El proyecto se financió desde la asociación que creamos y cuando se cerró el centro de arte, la titularidad del proyecto siguió siendo nuestra.

Teníamos el repositorio digital y teníamos la propiedad pero nadie consulta los repositorios o los archivos de forma habitual. Había que dinamizarlo, había que buscar cómo y entonces fue cuando empezamos a editar un blog, que es realmente el origen de *Poliédrica*. El blog era un formato más ágil y subíamos con frecuencia nuevo material, que motivaba a la gente a seguirnos. Es un origen curioso. Y siempre ha sido un proyecto financiado de manera independiente por nuestra entidad que es Synapsis.

LB: Es curioso su origen accidentado.

CA: Sí, podría decirse que nace como un accidente. De hecho, la primera versión es una versión expositiva, una especie de mural donde estaban situados proyectos distintos, con conexiones entre ellos, y esto fue la base de la estructura del archivo.

Nacidas en momentos distintos y por motivos diferentes, las dos revistas son sin embargo referentes y únicas en su campo. ¿Qué os parece que tenéis en común ambas revistas y cuáles son las diferencias?

LB: Primero, somos revistas del ámbito de la gestión cultural. Somos revistas profesionales, aunque dirigidas no solo a profesionales. Cuando la elaboramos tenemos en la cabeza mayormente a las personas que trabajan en cultura, que son los que necesitan conocimiento y herramientas. Otra cosa que tenemos en común es que ninguna de las dos hemos nacido en el centro, teniendo en cuenta que España es un donuts y el agujero es Madrid y parece que lo que no pasa en el agujero, no existe. Esta realidad presenta además cierta tendencia a agudizarse. Nosotros estamos en el sur y vosotros, en Barcelona. Aunque es cierto que Barcelona tiene una centralidad en esta profesión, no deja de ser otra periferia, un poco mejor situada que la nuestra. Ninguna de ambas publicaciones somos castizas, ninguna está cercana al Ministerio

de Cultura. En nuestro caso, ni siquiera estamos en Sevilla, que representa la centralidad administrativa andaluza con Málaga disputando la capitalidad económica. Nuestra Consejería de Cultura está en Sevilla y muchas de las decisiones en políticas culturales de las administraciones locales se toman desde Sevilla. Pero este es otro debate.

Ambas publicaciones nacemos, pues, en la periferia y de una inquietud en el ámbito de la mediación artística en vuestro caso o en la búsqueda de conocimiento en el nuestro. Esa inquietud encuentra un eco en Cádiz y en su universidad, que es la institución que la acoge desde el principio. Me parece que en vuestro caso también hay esta necesidad, como explicabas de poner en valor el trabajo que se estaba haciendo para que se conozca.

CA: Yo creo que las dos revistas hablan de lo que sucede en la retaguardia, de lo que es la producción cultural para el público: una obra de teatro, una exposición, que es lo que conoce la ciudadanía, tiene detrás un andamiaje que requiere saber mucho sobre una profesión que es totalmente desconocida por parte de la ciudadanía, con la paradoja que también es desconocida por los propios profesionales, que a veces hacen las cosas pero realmente no tienen un control de las herramientas de la profesión. Ni siquiera de lo que hacen los compañeros de otros territorios.

Siempre ha habido tendencia a que haya poco trasvase de experiencias, de aprendizajes, y las dos revistas facilitan esa circulación de conocimiento y de modelos de trabajo. También es muy interesante no solo explicar cómo se genera una práctica, sino ver en conjunto cómo se elabora un proyecto en otros territorios, ver en lo que coinciden, qué retos comparten etc.

La gestión cultural está muy conectada al sitio donde se está realizando, y las prácticas de mediación cultural también tienen lugar en un entorno específico con unas personas concretas. Por ello es difícil que haya trasvase de información porque trabajas mucho sobre el terreno, focalizado en tus problemas y sus agentes a los que tienes que cuidar. La función de ambas revistas es permitir que los profesionales abran su mirada sobre el campo profesional y conozcan otras experiencias.

LB: Sí, es cierto. Enlazando con eso que tú dices, había también una preocupación en el

momento que se lanzó *Periférica*, pues muchos profesionales no se identificaban todavía como gestor esculturales. Es decir, hay gente que llevaba años trabajando en cultura pero se consideraban programadores de teatro o editores. Incluso si vamos a la prensa, el término gestor cultural era difícil encontrarlo en una reseña de una actividad cultural hace quince años. Hoy es distinto, por suerte, ya empiezas a ver mucha gente que se presenta como comisario de exposiciones y gestor cultural. Es la única manera de crear espíritu de cuerpo, que dicen los militares, sentir que estamos en el mismo barco.

CA: Me siento muy reconocido con lo que estás explicando, Luis, porque nosotros, cuando empezábamos, veíamos muchos agentes y entidades independientes, que partían en su trabajo de base de un principio compartido: si las personas no participaban en los procesos culturales, la cultura no estaba siendo democrática. El trabajo cultural de esos agentes independientes tenía vocación real de generar transformación social. Trabajaban para generar un cambio de paradigma en las formas de entender la gestión cultural. No le habían puesto nombre y no se hacía visible. Conversaban solo entre iguales.

Entonces, llegó un momento en que los museos empiezan a estar también preocupados por el retorno social y a reflexionar sobre el gasto público, cómo tal vez, este está beneficiando únicamente al sector. La administración estaba preocupada por la crisis de legitimidad de las instituciones culturales y nosotros teníamos la intención de poner nombre a esos nuevos enfoques profesionales que podían contribuir a esta reflexión. La posibilidad de generar un reconocimiento dentro del campo era muy importante y realmente necesario para estar más presentes.

LB: Respecto a las diferencias, hay una clara qué es la generacional. Solo hay que mirar a Christian y mirarme a mí, que soy un señor jubilado, mientras que él es un profesional en activo. Otra cuestión es los lenguajes, porque *Periférica* está condicionada por los lenguajes académicos. Y *Poliédrica* tiene más libertad de lenguaje. Pero luego, cuando escrabas un poco en el léxico profesional, ellos usan palabras que yo no uso. O solo las estoy usando desde hace muy poco tiempo. Mediación, por ejemplo. Porque mucha gente de mi generación entendía que una de las funciones de la gestión cultural era mediar

entre el actor de teatro y su público. Yo leo su revista, muy interesante y atractiva, pero noto que ya es otra generación. Que ya son otras gentes, otras personas, otros lenguajes. Muy próximos porque no los siento como adversarios o enemigos.

A veces hemos reflexionado en *Periférica* sobre el hecho de que todos los que escribimos en la revista pensamos muy parecido, muy socialdemócratas, o un poquito más a la izquierda de la socialdemocracia, pero hay poco conservador y poco liberal, por hablar de términos políticos que se trasladan a nuestro trabajo porque estamos hablando de políticas culturales. Yo me pregunto con frecuencia si hay gestores liberales que desarrollen políticas liberales. Seguro que los hay, seguro, pero no los encontramos. *Poliédrica* también tiene un perfil socialdemócrata. Y me parece muy interesante que convivamos ambas publicaciones y que aportemos cada uno distintas formas de mirar y de entender la profesión.

CA: Yo pienso que vuestra revista es reflexiva, que vuestro trabajo es más profundo porque aborda un tema y lo hace en profundidad. Nosotros no tenemos esa vocación y pensamos en ofrecer una lectura de actualidad, porque nos parece que es importante que la información circule, que circulen los proyectos, que la gente que está trabajando tenga referentes. Nos dirigimos a unos profesionales que siempre están incidiendo en esta tarea y la imaginación es limitada. Tener referentes que te permitan crecer nos parece importante porque no tenemos tiempo para pensar en lo que hacemos.

LB: Vosotros habéis triunfado en una cosa en la que nosotros hemos fracasado. *Periférica* siempre hubiera querido exponer una sección de experiencias. Y a pesar de conocer a otros compañeros, nos costaba mucho encontrar a gestores que se sentaran delante de un folio y nos relataran su proyecto. Éramos en aquel tiempo un poco ágrafos como profesionales y vosotros, sin embargo, habéis dado con la tecla y vuestra revista tiene ese contenido de contarnos proyectos continuamente.

CA: Nuestra arquitectura de relación con el saber es la de buscar por redes. Nosotros dedicamos dos horas al día a investigar las redes, o sea, a hacer seguimiento de Twitter, Facebook, Instagram... Cuando vemos algo interesante, trasladamos esa información a la revista. Si no hiciéramos



esto, sería muy difícil saber lo que está pasando. Es cierto que ahora, como tenemos más visibilidad y reconocimiento, empiezan a llegar muchas propuestas para estar presentes en la revista, que antes no nos llegaban. Estamos muy conectados a la actualidad de los proyectos y las prácticas. Nuestra investigación es esa. No es teórica o tan reflexiva, aunque nos consideramos rigurosos. Pero nos pude la actualidad.

LB: Estar leyendo reflexión todo el día es aburridísimo. Y de vez en cuando quieras que alguien te cuente una historia actual, interesante, atractiva. Compartimos un espacio donde hay pocas publicaciones, de hecho somos las únicas, y podemos compartir el público. Cuando la gente necesite reflexión, o más reflexión, puede ir a nuestra revista y cuando la gente quiera conocer experiencias y saber qué se está haciendo, puede ir a la vuestra. Somos absolu-

tamente compatibles. Otra cosa es que fueseis una revista de la Universidad de Barcelona, ya que entonces habría un conflicto de intereses pero me gusta que hayáis surgido de la sociedad civil.

CA: Nosotros hemos usado muchas veces *Periférica* para localizar a profesionales que reflexionan sobre cuestiones interesantes. Sois una referencia. Muchas veces nos hemos preguntado cómo se ha enfocado una temática y buscamos en vuestra revista, donde encontramos un contexto de comprensión. Luego vamos a buscar la actualidad y tenemos un contexto riguroso donde enmarcarla y explicarla. Yo creo que nos complementamos.

Además de la revista, somos una entidad que realiza investigaciones y que hace consultorías. Gracias a ello, hemos tenido la oportunidad

de trabajar o entrevistar a muchos profesionales y te das cuenta de que no tienen referentes en su campo para consultar y aprender. Cuando les preguntas por otros proyectos en los que se estén inspirando no los conocen. La lectura rápida que permite nuestra revista es muy eficiente para ponerles al día porque requiere de poco tiempo. Si la estructura del artículo es periodística, a veces solo tienen que ver la introducción para tener la información. Tal vez es un poco preocupante, pero es cierto.

LB: La cultura está en manos de señores y de señoritas que escriben poco y leen poco. Es muy triste.

Las dos revistas surgen fuera de Madrid. ¿Creéis que están pasando procesos más innovadores e interesantes en las periferias?

CA: Yo diría que Cataluña nunca se ha sentido en la periferia. Nuestra idea de periferia está inscrita en las provincias de alrededor de Barcelona. Si tú hablas con Lleida, ellos te dicen que se sienten la periferia de Barcelona. Si hablas con Tarragona o Girona, te dicen lo mismo. Pero en relación a Madrid, yo no me he sentido en la periferia. Hubo un tiempo en el que se hablaba mucho del puente Barcelona — Madrid y de cómo mejorar este trasvase pero creo que tenía que ver más con el mercado del arte.

LB: Barcelona y especialmente el gobierno de la diputación, hace muchos años eran nuestra centralidad. Cuando los gestores culturales teníamos un problema, mirábamos qué se hacía en Barcelona. Qué se pensaba, qué se escribía, qué se decía. Y en aquel momento Barcelona nos acogía muy bien. Y Madrid carecía de eso. En Madrid estaba el ministerio que es ese gran aparato que dirige las grandes instituciones, el Real, el Prado, y aportaba alguna vía de financiación.

En Barcelona los profesionales de la gestión cultural estaban mirando hacia afuera, hacia Francia, hacia Inglaterra, hacia Italia, para traer esas ideas a Barcelona y discutir sobre su anclaje en nuestro contexto. A esos profesionales cuyos nombres conocemos todos, les interesaba lo que se hacía

en Europa y llevaban estos conocimientos a las periferias. En Barcelona nos trataban bien y se nos escuchaba. Y en Madrid no teníamos a nadie que hiciera eso. Madrid ejercía, por supuesto,

una centralidad institucional. Mientras que Barcelona ejercía una centralidad más amable y más pedagógica que les permitía decir “somos referentes”.

En ese sentido sí creo que somos periferias distintas. Ocurre también que nos cansamos de ir a Madrid, a Barcelona y a otras ciudades de referencia y quisimos construir, en la periferia, una pequeña centralidad. Tanto que durante años hemos sido la única revista de gestión cultural. No había otra centralidad posible, nadie se preocupó. Porque podrían haberla creado en Bilbao o en Sevilla, pero fue en Cádiz. Y creo que hacemos algo, tanto *Periférica* como *Poliéfrica*, que debería hacer el Ministerio de Cultura porque una de sus competencias es la coordinación entre comunidades autónomas por ejemplo, y podría haber decidido tutelar una revista de gestión cultural compartida.

En veinticinco años no ha habido el logotipo del ministerio por ningún lado. *Poliéfrica* lo ha conseguido en el primer año, pero nosotros hemos tardado veinticinco años. Recuerdo, que como soy perro viejo, lo primero que hice fue fijarme de dónde sacáis el dinero.

Barcelona y Andalucía habían compartido durante las últimas décadas mucha reflexión sobre proyectos y políticas culturales. ¿Han perdido el contacto cultural las periferias del territorio estatal? Si os parece que sí, ¿por qué?

LB: Más que colaborar entre los territorios o entre las instituciones, ha habido colaboraciones entre profesionales, sobre todo a través de las redes que se han establecido que son de tipo personal. Gestores de aquí y de allá que se han conocido en un determinado momento y que luego han colaborado. Antes también comenté cómo la Diputación de Barcelona había articulado un programa potente de formación para los gestores culturales al que acudimos desde otros sitios de España porque era único. El estado autonómico ha conseguido que las comunidades autónomas se encierren en sí mismas. Una de las funciones del ministerio es impulsar la coordinación entre ellas, pero creo que nunca lo ha hecho. Porque no es solo técnica, sino metafísicamente imposible. Si lo estamos viendo en temas de sanidad o con los incendios, pues imagínate para la cultura, que a menudo sigue solo teniendo una función de escaparate. Insisto en que los contactos son más bien de tipo personal entre profesionales.

CA: El Ministerio de Cultura ha hecho un buen trabajo para impulsar esta colaboración con el programa de Cultura y Ciudadanía.

LB: Sí, sí, es verdad.

CA: El programa tiene vocación de poner en contacto las autonomías, como dice el nombre y cada año, y creo que es el duodécimo, se hace en un sitio distinto. Sin embargo, en Cataluña, te garantizo que hay muchos profesionales que no lo conocen. Si analizas quién ha participado en las distintas ediciones, lo cierto es que han convocado a profesionales de todo el territorio. Es cierto Luis, que las redes se establecen entre personas, entre profesionales, entre proyectos, pero es difícil generar ese puente. A mí me da la sensación que durante la transición se estaba construyendo la profesión y los modelos de trabajo, por ello había mucha necesidad de ver que hacían los otros y de trabajar hacia una dirección compartida. Pero una vez desaparece esa necesidad, las autonomías se vuelcan en resolver sus problemas y se pierde el trabajo en red.

Ahora estamos en un momento en el que quizás estamos retomando este enfoque gracias a dos cuestiones que están sucediendo. Una es el Plan de Derechos Culturales, que tiene la intención de generar esa articulación, aunque ya veremos qué pasa. Se ha abierto como derivada de este plan, una línea de subvención que es específicamente para sindicatos y redes, que está promocionando que existan alianzas entre comunidades del territorio estatal. Mejora el criterio de selección el hecho de que participen dos comunidades autónomas.

La segunda cuestión es una problemática transversal como el despoblamiento de buena parte del territorio rural, algo que está generando nuevas redes para encontrarse y ayudarse los unos con los otros. Porque en un mismo territorio existen siempre pocos referentes, lo que tienes es una realidad concreta, un problema de abandono de los pueblos, pero lo que te interesa es conocer cómo esto se resuelve en otros territorios con realidades parecidas pero con respuestas muy distintas.

LB: Sí, porque a veces lo que une más son los problemas. Cuando todos tenemos dinero, estamos bien en nuestro entorno y no tenemos la necesidad de ver cómo le va al veci-

no. Pero cuando hay problemas, buscas los canales para ver qué están haciendo los demás con esos mismos problemas. Durante la transición es cierto que el problema era que no estábamos profesionalizados, y eso nos unió. Luego, cuando llegó un momento en que todos estábamos ya con puestos consolidados y sueldo fijo nos empezó a costar mucho movernos e investigar para ver cómo trabajan en otros entornos.

Pero ahora, con problemas como el de la despoblación del mundo rural, hay que buscar soluciones en otros sitios. Y aprender incluso de los errores. Insisto en que las colaboraciones surgen entre profesionales que se conocen y coinciden en visiones y miradas. Con profesionales con los que trabajas bien surgen proyectos. Por esto me parecen tan importantes los espacios de encuentro, los seminarios, los congresos, etcétera, porque en la barra del bar se aprende mucho y se hacen contactos. Las rigideces de las instituciones provocan que este tipo de contactos fluidos cuesten más.

¿Os parece que en relación a las políticas culturales la diferencia generacional de ambas revistas responde a posicionamientos muy antitéticos?

LB: Más o menos lo hemos comentado. Hay diferencias, pero no las veo excesivas. Yo me di cuenta de que había una nueva generación de gestores culturales cuando fui al primer encuentro de Cultura y Ciudadanía. Allí me di cuenta de la diferencia con las nuevas generaciones de gestores culturales. Primero, en el lenguaje, fue la primera vez que escuché el nosotras como genérico por ejemplo. Y luego, que mi generación es más cartesiana, sobre todo en la planificación. Eso significa objetivos, y lo más importante es llegar a esos objetivos. Para la mayoría de los chicos y chicas que estaban allí por el contrario, gente joven, lo importante eran los procesos, disfrutar y aprender de los procesos, y ya llegarán los resultados. Ahí me di cuenta que otro mundo estaba naciendo. Por eso vuestra revista tiene ese enfoque de mostrar experiencias, donde importan más los procesos que los objetivos.

CA: Retomando la idea de que haya una práctica que interaccione directamente con la ciudadanía, con las comunidades, con un tejido, esa interacción no puede ser un objetivo porque no sirve para nada. Lo que tiene que estar inscrito es en el proceso. La calidad de un proceso se mide por la calidad de las

interrelaciones que genera. Es importante entender si esta relación es jerárquica o es horizontal, si se puede participar desde distintos lugares e intereses o si este proceso está muy conducido y cerrado por ejemplo. El objetivo es el mismo pero la calidad solo se puede comprobar analizando el cómo, el proceso de participación de la ciudadanía en el resultado.

El enfoque de derechos culturales, ¿dibuja este cambio de paradigma? ¿Cómo lo veis desde cada revista?

LB: Yo he visto que en la gestión cultural funcionamos históricamente por espasmos. De repente viene la economía de la cultura y todo es economía. Hay tendencias más radi-



No es lo mismo que un mural por ejemplo, trate un tema y lo haga desde un punto de vista concreto. Si este mural ha sido construido después de facilitar que un grupo de personas, un grupo de jóvenes, haga una reflexión sobre su realidad y piense que quiere explicar a los demás es distinto a que lo haya hecho un artista para hablar sobre la precariedad. El proceso es muy distinto. Si te fijas sólo en el resultado, no sabes lo qué ha pasado. Este cambio de paradigma debería reflejarse en nuevas políticas culturales.

34

cales, más economicistas, y otras más enfocadas al desarrollo pero son económicas. El libro *La utilidad de lo inútil*, de Nuccio Ordine, es una reacción a esa moda global, como la moda, por ejemplo, del turismo cultural. Los responsables políticos te piden entonces que desarrolles programas culturales con un enfoque turístico. ¿Y por qué? Porque el turismo es nuestra fuente principal de ingresos, la primera industria, con el 15% nacional, incluso en algunos sitios puede ser del 20% o 25%. De repente se pone de moda la cultura y su relación con el desarrollo. Desde la política se dice que no es otra moda,

que la cultura es definitivamente el cuarto pilar del Estado del Bienestar y debe servir para iniciar procesos de desarrollo territorial, sostenible etc. Y ahora viene otra moda, lo digo con todo el respecto, que son los derechos culturales.

La cultura, como derecho, ya está enunciada en el texto constitucional de 1978. Cuando mi generación, que es la generación de *Periférica* (o la generación vieja de *Periférica*, porque ahora también hay gente joven) empezó, creímos intuitivamente, que estábamos garantizando un derecho. Creímos en el derecho a ir al teatro por ejemplo. Veníamos de una dictadura que nos prohibía ver determinados tipos de teatro, de ver determinadas películas, que censuraba trabajos, etcétera. Se nos había vulnerado muchas veces este derecho.

Yo trabajaba en una Diputación y sentía que podía contribuir a que la gente de los pueblos pudiera de nuevo escuchar flamenco o música clásica, ver cine, etcétera. Como las cosas surgen cuando tienen que surgir, y ya sabemos lo imprevisible que es la historia, ahora se reivindican los derechos culturales y ello implica que hay que ordenar mejor este objetivo.

Pero el derecho a la cultura es muy difícil de concretar porque existen muchos servicios y necesidades culturales a las que podemos tener derecho, y que son inabarcables desde una política pública o privada. Hay que ordenar eso. Y me parece bien el esfuerzo del Ministerio de Cultura con el Plan de Derechos Culturales, que es un Plan porqué por circunstancias políticas sabemos que no había números para sacar una ley.

A mí me preocupa sobre todo, como profesional, y hemos tratado de llevarlo a la revista, el después. Es decir, una vez reconocidos los derechos a la libertad de creación, a la propiedad intelectual, al acceso al mundo de la cultura, como consumidor o como creador o como lo que me apetezca. Una vez asumido que tengo derecho a una identidad cultural o a cambiar mi identidad cultural etcétera, ¿cómo lo garantizamos?

Para mí sí va a ser un cambio de paradigma, porque evidentemente va a obligar a muchos profesionales a mirar los proyectos desde el prisma de los derechos culturales, es decir, esto que estoy haciendo, esto que estoy proponiendo para este territorio, ¿esto mejora los derechos culturales o a veces lesiona algún derecho cultural?

Voy a poner un ejemplo, aunque habrá alguien que me lo discuta, llevar un macroconcierto de música electró-

nica a una zona rural despoblada y obligar a cincuenta pobres personas que viven allí, que tienen derechos culturales, a soportar una invasión durante una semana, que además va a tener un alto consumo energético, etcétera, ¿esto no supone un conflicto? Alguien dirá que desde una perspectiva estamos poniendo en el mapa a una zona y que esto motivará que venga más gente a la zona. Pero también puede haber alguien que diga que estamos agrediendo brutalmente a la identidad cultural de una pequeña comunidad que no va a poder defenderse frente a una empresa cultural como es una promotora de conciertos. A mí me preocupa como profesional, y creo que a los profesionales habrá que darles consignas claras. Y esa será otra ley que venga después, una ley de sistemas, de cómo se organiza un sistema cultural que garantice la aplicación correcta de los derechos culturales, tanto de los poderes públicos como del mundo privado y del mundo asociativo.

CA: Sobre los derechos culturales, la responsabilidad está claramente en la Administración pública. Esto no ha sido siempre así. Para mí hay dos procesos que se han dado, uno es el trabajo que se ha hecho en el marco internacional para la concreción y definición de lo que son los derechos culturales: la Declaración de Friburgo y la declaración de Naciones Unidas (Observación general nº 21) sobre los derechos culturales que acaba siendo muy precisa. En otro sentido, la Agenda 21 de la cultura ha situado la cuestión en el territorio y en lo local, remitiendo a la sostenibilidad y entendiendo la cultura como algo transversal, lo cual significa un cambio porque veremos cómo los derechos culturales se diluyen en relación al derecho a la salud o el derecho a la educación, y tienen presencia en esos otros ámbitos.

Y luego tenemos ese otro recorrido, el de la praxis, prácticas normalmente de agentes culturales independientes (vuelvo a mi pasado), que están trabajando sin saberlo y sin ponerle nombre por los derechos culturales. Su perspectiva es democratizar el acceso a la práctica artística, entender a la ciudadanía como productora y partícipe de la cultura y no solo como consumidora.

No ha habido demasiada comunicación entre ese trabajo que se estaba haciendo en esferas internacionales y lo que está pasando sobre el territorio. En España en el momento de formular el plan de derechos culturales, con un enfoque muy bien

planteado, Jazmín Beirak lo que propone es contar con los profesionales que están en estas praxis, además de con los teóricos e investigadores.

Si analizas los grupos de trabajo organizados entorno a cada eje, creo que hay trece, son temas como cultura comunitaria, mediación, educación, derechos lingüísticos, etcétera, y ahí están muchos de los profesionales que llevan tiempo trabajando independientemente, en el País Vasco Colaboradora, en Andalucía Zemos98, en Madrid Pedagogías invisibles etc.

A partir de ahí el Plan define un marco de referencia y ahora hay que aterrizar sus principios. Como dice Roser Mendoza, en un artículo que ha publicado en Interacció, habrá que formar de nuevo a los técnicos y gestores, pero no de forma convencional, sino generando procesos de reflexión, contextualizando la cuestión en su territorio, con su tejido específico, para ver cómo se traslada este enfoque de derechos y cómo se involucra a la ciudadanía. Yo creo que ese es el gran reto. Y si eso no se asume, sí va a ser totalmente una moda. No va a ser nada fácil porque significa transformar las maneras de trabajar de técnicos y gestores que a lo mejor llevan quince o veinticinco años trabajando de una determinada manera.

LB: Sí, sí, estoy de acuerdo. Hay que hacer ambas cosas, tanto lo que yo comentaba antes como aterrizar en los modos de trabajo, en las técnicas de trabajo. Habrá que decirles a los profesionales que a partir de este momento la ley nos obliga a trabajar de otra forma porque es mejor para el ciudadano. Y como tú dices, aunque acabe siendo una moda, la moda siempre deja una huella porque las políticas culturales son acumulativas. Nadie tiene una política pura. A lo mejor dentro de poco se impone de nuevo la prioridad de la conservación del patrimonio y las tradiciones pero ahora hay que insistir en la democratización de la cultura. Yo espero que los derechos culturales lleguen para quedarse. Las instituciones tendrán que crear el departamento de derechos culturales o los aplicarán transversalmente. Algo quedará. Este año hemos hecho una apuesta para que la revista reflexione sobre este tema.

CA: Ahí, en parte, se sitúa *Poliédrica*. Porque siempre hemos hecho pedagogía de los procesos de trabajo para ir más allá del relato en sí mismo.

LB: Al final estamos trabajando para la realidad.

¿Cuáles son vuestras expectativas de futuro?

CA: Nosotros, como proyecto independiente, tenemos la expectativa de continuar haciendo la revista. Es muy importante. Mantenerse es una expectativa de futuro. Porque mantenerse o sobrevivir está muy entrelazado con lo que hacemos. Es decir, no pensamos nada que al mismo tiempo no genere valor para continuar y para conseguir alianzas que ayuden a sostener el proyecto. En el marco de nuestra función pedagógica de explicar las prácticas, lo que buscábamos es abrir el campo de acción. Por eso elaboramos una revista visual que puedes encontrar en las librerías. Esta lógica ha incrementado exponencialmente los lectores y por ello no se puede desligar de la primera expectativa de sostenerse.

LB: veinticinco años después, sobrevivir sigue siendo la principal prioridad de una revista como *Periférica*. Aunque imagino que lo mismo dirá la mayoría de las revistas culturales en general. Porque son sostenidas por una institución, la Universidad de Cádiz en nuestro caso. Haber publicado veinticinco números y estar preparando el veintiséis, me parece un milagro. Antes hablaba del logotipo al Ministerio de Cultura, pero yo he visto bailar logotipos durante estos años. Unos van y otros vienen. No es un tema de gran inversión pues no cuesta mucho dinero publicarla porque muchos artículos son gratuitos y el trabajo de los editores es voluntario, aunque de vez en cuando te invitan a comer.

Pero es cierto que hay que pagar determinados servicios y por ello, llegar a veinticinco números me parece milagroso. Mi objetivo actual es llegar a publicar el número veintiséis y después el veintisiete. Empezamos hace tiempo con dos cambios que me parecen lógicos, el primero fue la introducción de mujeres en el organigrama de la revista. Como dice nuestro amigo y director Antonio Javier González Rueda, cuando empezamos con la revista éramos cuatro *señoros*. La mujer, poco a poco, se ha ido incorporando a donde no la habían dejado incorporarse aunque en nuestro caso fue inconsciente. Si hubiéramos tenido una o dos buenas amigas trabajando en gestión cultural, seguro que hubieran estado en la revista. Ahora ya hay más mujeres que hombres. Recuerdo que en nuestro primer consejo rector estaba Juana Escudero, de la Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP) mientras que el resto eran hombres: Alfons

Martínell, Eduard Miralles, Chus Cantero, de Sevilla, Mikel Echevarría. La incorporación de la mujer a la revista hoy ya está solucionada.

Y la segunda expectativa es que a lo mejor algún día, espero que muy lejano, me moriré. O se me quitarán las ganas de seguir con esto y me da por construir maquetas navales. De ese cuarteto inicial de Periférica, dos estamos jubilados según la Seguridad Social, aunque seguimos en activo en la revista porque nos gusta el trabajo. Y un tercero está a un año de jubilarse. A nosotros nos gustaría que pase en herencia a buenas manos. Este es nuestro reto para el futuro. Y no queremos que cuando se jubile el cuarto, la revista se acabe.

CA: Para nosotros también es encontrar un sistema que nos haga sostenibles, por ejemplo a través de la publicidad. Estamos trabajando en un plan estratégico para la revista. Tenemos una doble dirección ahora con la plataforma digital, que nos permite abrirnos a más gente del sector como una plataforma de difusión y que los acompaña editorialmente.

Nos está pasando por ejemplo, que si quieren publicar algo, nosotros les damos el formato periodístico que no tienen y lo ponemos en circulación haciendo un trabajo de

incidencia en redes y en suscriptores muy potente. Queremos ir hacia aquí, hacer claramente de articuladores de un relato que está construido por todos los profesionales que tienen algo que explicar. Cuando nos proponen publicar alguna información les proponemos que la desarrollen ellos mismos: de dónde vienes, por qué lo haces, etcétera, y nosotros les acompañamos para que el texto quede articulado con fuerza y les ayudamos a distribuirlo.

La revista en papel, en cambio, en cada número pone el eje en algo específico y queremos que esté liderada en términos de contenido y de comité editorial por personas que no seamos nosotros. Lo que pasa es que eso es muy complicado cuando dependemos de una subvención porque los tiempos no cuadran. No puedes pedir a alguien que se reúna diez veces en dos meses para pensar los contenidos. Pedimos diálogo, abrimos diálogos, pero no terminan generando una comisión editorial porque no tenemos el tiempo suficiente para dedicarle o pagar a quien se dedique a ello.

Este sería nuestro horizonte más cercano, el de generar unos modelos de trabajo más cooperativos y diversos. Si queremos por ejemplo, hablar sobre cuestiones de diversidad, no tiene sentido que lo pensemos sin esa diversidad. Este es nuestro horizonte: ser más sostenibles en esa dirección.

CRÓ- NICA

MONDIACULT 2025: LA NUEVA AGENDA DEL
MULTILATERALISMO CULTURAL > Félix Mani-
to y Cristina Rodríguez / 41



Intervención de la Ministra de las Artes, la Cultura y el Turismo de la República Centroafricana, Ngola Marie-Françoise Ramadan-Mamatá, en una de las sesiones ministeriales sobre Derechos Culturales y Economía de la Cultura. Fuente: Fundación Kreanta

Mondiacult 2025: La nueva agenda del multilateralismo cultural

Félix Manito

Presidente y director de la Fundación Kreanta.

Director de la revista CCK

fmanito@kreanta.org

Cristina Rodríguez

Gestora cultural, especialista en políticas culturales.

Colaboradora de Fundación Kreanta

cristinarr@gmail.com

Artículo recibido: 07/11/2025. Revisado: 10/11/2025. Aceptado: 14/11/2025

Resumen: Barcelona acogió la última edición de Mondiacult, la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales, impulsada por la UNESCO. Este artículo es una crónica sobre el desarrollo de la conferencia y las actividades paralelas, así como sobre los debates que han conducido a la adopción del documento final de Mondiacult 2025, que marcará la agenda global de las políticas culturales. También reflexiona sobre su legado y los grandes retos del multilateralismo cultural vinculados a la acción climática y el marco cultural eurocéntrico, así como a la Inteligencia Artificial.

Palabras clave: Políticas culturales; UNESCO; desarrollo sostenible; derechos culturales; Inteligencia Artificial, acción climática.

Mondiacult 2025: The new agenda of cultural multilateralism.

Abstract: Barcelona hosted the latest edition of Mondiacult, the World Conference on Cultural Policies, promoted by UNESCO. This article is a chronicle of the development of the conference and the side events, as well as of the debates that have led to the adoption of the final document of Mondiacult 2025, which will set the global agenda of cultural policies. It also reflects on his legacy and the great challenges of cultural multilateralism linked to climate action and the Eurocentric cultural framework, as well as to Artificial Intelligence.

Keywords: cultural policies; UNESCO; sustainable development; cultural rights; Artificial Intelligence; climate action.



1. Introducción

Barcelona acogió la última edición de Mondiacult, la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales, impulsada por la UNESCO. La edición de 2025, organizada por el Ministerio de Cultura de España, tuvo lugar entre el 29 de septiembre y el 1 de octubre de 2025 y se complementó con una agenda de actividades paralelas organizadas por agentes culturales y sociales a lo largo del mes de septiembre. La cita de Barcelona ha marcado no solo la agenda cultural mundial, sino también la agenda política global.

Desde Fundación Kreanta, hemos tenido la oportunidad de asistir a la cumbre y poder hacer esta crónica para su publicación tanto en la revista *Periférica* como en la revista *CCK* de Kreanta, sin ánimo de exhaustividad, de las grandes líneas de política cultural marcadas, el trabajo realizado por gobiernos y agentes del mundo de la cultura y los desafíos que se presentan en los próximos años. La ratificación y la

ampliación del discurso desarrollado en Mondiacult 2022, protagonizado por el reconocimiento de la cultura como bien público mundial y de su papel central en las políticas públicas para en-

frentar los grandes retos a los que desafían a la humanidad (emergencia climática, cambios tecnocientíficos y ataques a la democracia), supone la consolidación del cambio de paradigma respecto a la preeminencia del discurso centrado en las industrias culturales que había primado a nivel mundial.

Mondiacult 2025 en cifras

En esta edición de Mondiacult 2025 estuvieron presentes delegaciones de 163 países, entre los cuales no estaban ni Estados Unidos ni Israel, con 118 ministros, 2.500 participantes y un centenar de ONG. Por primera vez, Mondiacult también convocó a jóvenes a participar del debate sobre las políticas culturales mundiales con el foro específico Mondial Youth. Cuarenta y siete jóvenes de 41 países de todas las regiones del mundo debatieron en este foro paralelo, los temas marcados en la agenda de Mondiacult 2025.

Síntesis del documento final de Mondiacult 2025

Mondiacult 2025 ha dado lugar a un documento final que complementa la Declaración de 2022, todavía vi-

gente. Para dar continuidad al formulado en la Declaración de Mondiacult 2022 en favor de un Objetivo de Desarrollo Sostenible específico sobre cultura, se ha elaborado en el documento final un argumentario con los componentes clave de un posible objetivo sobre la cultura en el próximo marco internacional de desarrollo. En Mondiacult 2025, España introduce dos temas transversales: la relación entre cultura y paz y el impacto de la inteligencia artificial en la cultura al ser temas que han emergido en las consultas previas.

El documento final de Mondiacult 2025 afirma que no hay futuro sin cultura y apuesta por situar la cultura en el centro de las políticas públicas para construir sociedades libres, justas y con esperanza. El documento ratifica la petición ya formulada en 2022 de que la cultura sea considerada un objetivo específico de la agenda post-2030. Para ello, estipula que este objetivo específico tiene que fundamentarse en los ejes prioritarios siguientes:

- **Los derechos culturales como derechos humanos.**

El derecho de toda persona a participar en la cultura forma parte de la Declaración de los Derechos del Hombre. Como novedad, Mondiacult incluye el derecho a hacerlo también en el entorno digital. El reconocimiento de los derechos culturales como derechos humanos implica garantizar la libertad artística, la equidad en el acceso a la cultura y también la participación activa y efectiva en la cultura a toda persona. Por otro lado, los derechos culturales también remiten al derecho a salvaguardar la diversidad cultural, reconociendo, explícita y especialmente, las prácticas y lenguas de las comunidades indígenas y afrodescendientes. Ello conlleva el reconocimiento del derecho a la restitución a los países y a las comunidades de origen de los bienes culturales explotados.

- **Cultura y educación.**

La cultura no se entiende sin la educación, ni la educación sin la cultura, por eso la declaración considera imprescindible garantizar la presencia de la cultura en todos los entornos educativos formales e informales y afianzar el acceso equitativo a la educación cultural y artística. Asimismo, establece que hay que fomentar el pensamiento crítico y, como elemento nuevo, la interdisciplinariedad entre arte, ciencia y tecnología en la educación y la investigación. Para ello, se considera importante que las instituciones culturales adquieran un rol educativo. Como eje transversal, defiende apostar por la diversidad en

la educación, fomentando la interculturalidad, el pensamiento tradicional y las lenguas, así como preservar el patrimonio cultural y también natural para las futuras generaciones.

- **Economía cultural y trabajo decente.**

El documento de Mondiacult reconoce el papel de los sectores e industrias culturales en el desarrollo, y pone en evidencia la importancia de fomentar remuneraciones justas y protecciones sociales adecuadas para los trabajadores culturales, teniendo en cuenta las desigualdades de género, así como el reconocimiento de los derechos de propiedad intelectual. También aboga por facilitar la movilidad nacional e internacional de los artistas y el intercambio cultural, que promueva oportunidades profesionales especialmente para los artistas de los países en desarrollo. Reclama el apoyo a los ecosistemas culturales desde un enfoque de desarrollo comunitario inclusivo. También llama a abordar los desequilibrios en la circulación de bienes culturales, incidiendo en las grandes plataformas digitales.

- **Cultura para la paz.**

En esta nueva área de enfoque se entiende la cultura como herramienta de diálogo intercultural, intergeneracional e interreligioso, pero también de resiliencia y resolución de conflictos, al ofrecer espacios de encuentro seguros y de reconciliación. Promover la cultura para la paz también significa fomentar el patrimonio cultural y natural como elemento de memoria y cohesión social.

- **Cultura, patrimonio y acción por el clima.**

Considera importante entender los factores culturales en la mitigación de los efectos del cambio climático, así como reconocer el conocimiento que las prácticas de las comunidades indígenas, locales y afrodescendientes pueden aportar en términos de medidas y resiliencia frente al cambio climático. También valora la capacidad de movilización de la cultura para inspirar acciones. Otro aspecto abordado en este ámbito es la destrucción del patrimonio a causa del cambio climático.

- **Cultura, patrimonio y situaciones de crisis.**

El documento establece que hay que proteger el patrimonio material e inmaterial, así como a los artistas en los conflictos y las guerras. Por otro lado, otro aspecto importante que defiende sostener con recursos es la lucha contra el tráfico ilícito de bienes culturales.

• **Transformación digital y acceso equitativo.**

La declaración promueve un enfoque de la temática, centrado en el ser humano y los derechos culturales, apoyando una transformación digital desde la equidad. Significa fomentar la accesibilidad para todos los colectivos, especialmente los más vulnerables, promover la diversidad de expresiones culturales, la descubridoría de contenidos y el establecimiento de sistemas multilingües en las plataformas digitales, protegiendo las lenguas. Asimismo, en este ámbito es importante abordar las brechas y la alfabetización digital de la población al mismo tiempo que se garantiza la libertad de expresión y la protección de los derechos de los artistas.

• **Inteligencia artificial y cultura.**

Respecto a esta nueva área de enfoque, la declaración invita al sector cultural a promover y participar en el desarrollo de sistemas de IA éticos, sostenibles, inclusivos y que no estén sesgados, impulsando su gobernanza y el respeto de los derechos humanos. Los sistemas de IA deben fomentar la creatividad, la agencia humana y salvaguardar la diversidad del patrimonio. También preconiza que hay que garantizar la protección de los derechos de propiedad intelectual en este ámbito.

• **Datos culturales, evidencia e investigación.**

El documento anima a seguir promoviendo un marco mundial de indicadores para favorecer el desarrollo y la evaluación de las políticas culturales, garantizando el uso ético de los indicadores y protegiendo la privacidad. Además, insta a fomentar la investigación interdisciplinaria y la colaboración internacional, así como a mejorar el conocimiento sobre los impactos acumulativos en el patrimonio cultural y natural.

2. El camino hacia Mondiacult 2025

Mondiacult 2025 es fruto de las dos anteriores ediciones celebradas de esta conferencia mundial de políticas culturales, así como de la implementación de los trabajos previos en el seno de la UNESCO.

Ediciones anteriores: México 1982 y 2022

Las anteriores ediciones de Mondiacult tuvieron lugar en 1982 y 2022 en México. La primera edición amplió la noción de cultura incluyendo el patrimonio inmaterial e instauró las condiciones para que se pudiera elaborar la Declaración Uni-

versal sobre la Diversidad Cultural del año 2001. Cuarenta años después, con la Agenda 2030 sobre la mesa, se celebró la segunda edición.

Después de dos años de restricciones en los eventos presenciales, fue el primer gran encuentro de la cultura a nivel mundial. Mondiacult 2022 adoptó una declaración que reconocía la cultura como bien público mundial e instaba a promover un Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) específicamente cultural dentro de la Agenda 2030. La declaración final establecía seis temas que tenían que ser prioritarios en la agenda cultural mundial: derechos culturales; cultura y transformación digital; cultura y educación; economía de la cultura; cultura y acción por el clima; y cultura, patrimonio y crisis. Además, la declaración hacía un llamado a la acción en estos ámbitos.

Fue adoptada por 150 delegaciones gubernamentales, 135 de las cuales encabezadas por ministros, y significó un gran avance al ratificar como prioridades temas que hacía décadas que formaban parte de las agendas y los proyectos de diferentes gobiernos y agentes culturales. La Declaración de Mondiacult 2022 mostraba su preocupación ante los desafíos contemporáneos vinculados a las crisis multidimensionales producidas por fenómenos medioambientales, sociopolíticos y tecnológicos; siendo una de las mayores preocupaciones el aumento de la pobreza y el retroceso de los derechos fundamentales.

Dinámica previa

Previamente a Mondiacult 2025, se realizaron consultas a los Estados, a agentes culturales y artistas; también se impulsaron informes tanto para evaluar la implementación de la Declaración final de 2022 como para preparar la declaración final de 2025. Se realizó una encuesta *online* dirigida a gobiernos, organizaciones de la sociedad civil y artistas, que fue respondida por 63 autoridades nacionales, un 33% de los Estados miembros, y 61 asociaciones de la sociedad civil, así como una muestra de 127 artistas en representación de las diferentes regiones del mundo. Además se recogieron datos estadísticos y se hicieron consultas regionales con gobiernos y entidades de la sociedad civil reconocidas para elaborar el primer Informe mundial de la UNESCO sobre políticas culturales. La cultura y el ODS ausente. En paralelo, la UNESCO impulsó una Biblioteca digital sobre las políticas culturales y el impacto de la cultura en todas sus dimensiones,



Intervención de Ernesto Ottone, subdirector general de la UNESCO, en la primera sesión plenaria de Mondiacult 2025.
Fuente: Fundación Kreanta

incluidos los ocho temas principales de Mondiacult, que fue construida colectivamente a partir de contribuciones diversas (Estados y agentes culturales).

Agenda previa

La vigilia de Mondiacult los ministros y ministras de cultura de Iberoamérica se encontraron en Barcelona en su XXII Conferencia Iberoamericana. Los veintidós países presentes reafirmaron su compromiso con la cultura como eje y pilar estratégico del desarrollo sostenible, motor de cohesión social y fortalecimiento democrático en la región, bajo el auspicio de la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB) y junto con la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Elaboraron una Declaración que debe ser aprobada en la XXX Cumbre Iberoamericana de Jefas y Jefes de

Estado que se celebrará el próximo año en Madrid. En la declaración se insta a actualizar la actual Carta Cultural Iberoamericana aprobada hace veinte años en Montevideo para responder a los retos del sector en ámbitos como la equidad de género, la diversidad, la transformación digital, los derechos culturales y la conexión entre cultura, clima y sostenibilidad.

Por otro lado, también se reunió en Barcelona el Grupo de Amigos de la Acción Climática Basada en la Cultura (GFCBCA), una coalición informal de miembros de Naciones Unidas que se juntaron en la COP 28 para defender el papel del patrimonio cultural, los sectores creativos y las artes en las políticas medioambientales. En esta tercera reunión de alto nivel, 56 ministerios de cultura se comprometieron a hacer

avances para incluir la cultura en sus planes de adaptación nacional al cambio climático. La Declaración de Barcelona del Grupo de Amigos de la Acción Climática basada en el clima (GFCBCA) representa un hito pues pasa de pensarse el patrimonio cultural como bien vulnerable a reconocer el papel estratégico de la cultura y el patrimonio en la acción climática transformadora.

3. Dinámica de Mondiacult

Mondiacult 2025 se estructuró en base a una conferencia con un programa oficial, jornadas de la sociedad civil agrupadas en el Ágora Cívica, la reunión de voces jóvenes en Mondia Youth, actos culturales, eventos previos y durante Mondiacult de los agentes culturales y sociales de la ciudad.

Desarrollo de la conferencia

En Mondiacult se desarrollaron sesiones ministeriales en paralelo sobre diferentes temáticas. Estas sesiones encabezadas por un moderador y con la participación de representantes de diferentes Estados representativos de las diversas regiones del mundo contaron con la introducción de una persona experta, pero no dieron lugar a los debates previos de las consultas regionales (ver síntesis de los debates más adelante).

Además, dentro de la programación oficial, se organizaron eventos paralelos con la presencia de instituciones nacionales e internacionales, así como otras entidades para compartir avances en diferentes temas y experiencias. Algunas de las organizaciones participantes en las consultas regionales previas a Mondiacult, entre ellas la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB), la Federación Internacional de Consejos de Artes y Agencias Culturales (IFACCA), Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU), la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), entre otros participaron en estos eventos. La Federación Internacional de Consejos de las Artes y Agencias Culturales (IFACCA) se reunió en Barcelona, en paralelo a Mondiacult, para hablar sobre la financiación de la cultura. Ciudades, Gobiernos Locales Unidos (CGLU) también organizó la 6º Cumbre de cultura simultáneamente, cuyo objetivo era situar la cultura en el corazón de la acción climática, debatiendo sobre políticas y programas efectivos para la sostenibilidad. El informe Trazando el futuro: la cultura

como brújula de IFACCA así como la declaración final de la Cumbre de CGLU fueron presentados en Mondiacult.

En los eventos paralelos también participaron otros agentes como universidades, fundaciones, cátedras UNESCO y empresas. Una de las sesiones destacadas fue la presentación de la guía *Cultura para todos y todas*. Guía para promover la igualdad de género en la elaboración de políticas, impulsada por la UNESCO, que sitúa la igualdad de género en el centro de las estrategias culturales. Tiene un carácter eminentemente práctico orientado a posibilitar la aplicación de la perspectiva de género en las políticas culturales.

Cabe destacar que dentro del programa oficial de Mondiacult también participaron grandes multinacionales de la tecnología como Amazon y Netflix. Ernesto Ottone, subdirector general de la UNESCO, justificó la participación de la plataforma Amazon, argumentando que “no se pueden imponer regulaciones y marcos de actuación sin la colaboración de los agentes” en la presentación¹ del informe Cultura digital para todos en 2035: Cómo podemos aumentar el acceso y potenciar la creación. La presentación y la elaboración del informe fue auspiciada por la UNESCO con el apoyo de Amazon. El informe reclama la regulación del sector, en términos muy genéricos respecto a las grandes plataformas digitales, y abre la puerta a la ampliación de mercados. De hecho, Yohann Bénard, director de políticas públicas digitales en la UE de Amazon, enfatizó las oportunidades que suponen la IA y las tecnologías digitales, y participar en este tipo de iniciativas para favorecer la accesibilidad a los contenidos que actualmente están off line y permitir su descubridabilidad.

Ágora Cívica

La programación oficial de Mondiacult se complementó con el Ágora Cívica, un fórum de debate y reflexión, impulsado por el Ayuntamiento de Barcelona, la Diputación de Barcelona, la Generalitat de Catalunya y el Ministerio de Cultura. La programación se estructuró en torno a seis ejes, parecidos, pero ligeramente diferentes de la agenda de Mondiacult 2025:

- derechos culturales
- diversidad cultural y lingüística
- tecnologías e inteligencia artificial
- cultura y paz

- ciudades y Objetivo Cultura en las agendas globales y ecosistemas de la cultura
- ecosistemas de la cultura

El foro reunió a 8.250 personas en 120 actividades y acogió como programación propia dos conferencias periódicas: Cultura y Ciudadanía del Ministerio de Cultura y Culturopolis, impulsada por la Diputación de Barcelona. El Ágora Cívica se celebró en paralelo a Mondiacult, pero en otra zona de la ciudad de Barcelona. Aun así, se produjo un flujo de representantes políticos, organizaciones y personas expertas, entre los dos foros de debate e intercambio. El foro de la sociedad civil y el mundo de la cultura permitieron establecer debates más profundos sobre experiencias concretas que Mondiacult.

Uno de los actos más significativos de Ágora Cívica fue la presentación de la Declaración de Barcelona para los derechos culturales, elaborada por personas expertas, que supone el despliegue de un nuevo marco conceptual para las políticas culturales. La Declaración va más lejos que el documento final de Mondiacult respecto a las medidas para hacer efectivos los derechos culturales y es incisiva en sus afirmaciones y críticas.

El Ágora Cívica elaboró una declaración, que fue presentada en la clausura de Mondiacult por Anna Villaroya, profesora de la Universidad de Barcelona y comisaria del Ágora Cívica. Remarcó en su introducción que la cultura es imprescindible “como motor de ciudadanía activa, de diversidad, de participación democrática y de transformación social”. Reafirmó el compromiso de la sociedad civil con el impulso de un ODS específico para la cultura y abogó por políticas culturales inclusivas que tengan en cuenta la perspectiva de género, la diversidad cultural y lingüística, así como los contextos más desatendidos. También alertó del peligro que supone para un enfoque consciente y ético que la IA esté en manos de pocos grupos empresariales. Finalizó su intervención señalando que “sin cultura no puede haber paz, democracia ni sostenibilidad”.

MondiaYouth

La juventud representa un grupo prioritario de la UNESCO, puesto que son actores clave para el impulso de cambios transformadores a nivel social, cultural y político. En este sentido, Mondial Youth reunió a jóvenes

líderes, creadores, pensadores, activistas y gestores culturales de todas las regiones del mundo. Con la organización de Mondia Youth se pretendía mostrar que es importante amplificar las voces jóvenes e implicarles en las conversaciones globales que marcan la agenda global. Su objetivo era promover la participación activa y con propósito de los jóvenes en los debates clave sobre la cultura y el desarrollo sostenible, así como resaltar el rol de los jóvenes como agentes culturales, promoviendo diálogos intergeneracionales e interculturales.

Como resultado de Mondia Youth, los jóvenes presentaron una declaración en la clausura de Mondiacult². Los jóvenes advirtieron que “la instrumentalización de la cultura alimenta los nacionalismos excluyentes” y que a pesar de que los derechos culturales sean reconocidos “los mecanismos de rendición de cuentas para garantizar su ejercicio son limitados”. Los jóvenes reivindican que “la juventud genera iniciativas culturales que promueven el diálogo intercultural y la participación ciudadana, estas iniciativas también permiten la innovación cultural, además de integrar el conocimiento indígena y las prácticas tradicionales”. Reconocieron el potencial de la cultura en los ámbitos discutidos en Mondiacult, pero también reclamaron descolonizar la cultura, amplificar la voz de la juventud en la elaboración de políticas y “ser parte significativa en la conversación” participando en los mismos espacios que los Estados y otros agentes. Afirman que la educación y diálogo intergeneracional son clave para conectar las oportunidades con las acciones culturales.

4. Síntesis de los contenidos por ejes

Entre mayo y agosto de 2024 la UNESCO realizó una encuesta sobre la aplicación de la Declaración de Mondiacult 2022, orientada a valorar la implementación de la declaración y los retos pendientes. En todos los ámbitos, se observan avances tanto de los estados como por parte de la UNESCO que ha dado respuesta a algunos de los llamados a la acción de Mondiacult 2022 con informes, documentos y herramientas metodológicas para su aplicación en las políticas culturales. El problema persistente, señalado por los estados y las organizaciones consultados, es la falta de recursos económicos y de infraestructura, así como marcos legales limitados y limitantes. Este apartado recoge tanto elementos de balance de Mondiacult 2022 como de debate en Mondiacult 2025.



Actuación de jotas en Mondiacult 2025. Fuente: Fundación Kreanta

• Temas transversales

Mondiacult 2022 hacía un llamado a los Estados miembros asignar presupuestos para la cultura que fueran en aumento. Sin embargo, la poca concreción de la medida hace difícil su evaluación. En la consulta regional a los estados de África, se formuló la necesidad por parte de algunos estados de defender una asignación mínima del 1% a la cultura en los presupuestos generales de los estados como también lo hizo Jorge Melguizo, comunicador social, en su intervención en las sesiones ministeriales paralelas³. Sin embargo, este indicador no ha sido recogido en el documento final de Mondiacult 2025.

Por otro lado, es un clamor compartido en las consultas regionales, la necesidad de sistemas de indicadores robustos que permitan medir el impacto de la cultura en diferentes ámbitos para que los ministerios puedan justificar las inversiones en cultura. En este sentido, en Mondiacult 2025 se presen-

tó la actualización del Marco de estadísticas culturales de la UNESCO 2009, que consta de una parte conceptual y una guía de implementación.

• Derechos culturales

En relación con los derechos culturales, los estados miembros de la UNESCO dicen haber tomado medidas para facilitar la participación y garantizar la diversidad cultural, asimismo, la sociedad civil reconoce avances en el conocimiento de éstos. Sin embargo, en las presentaciones de las acciones de los estados en las sesiones paralelas ministeriales, los derechos culturales son instrumentalizados por parte de los estados como derecho a la identidad nacional, como señaló Alexandra Xanthaki, relatora independiente de Naciones Unidas para los derechos culturales, en su intervención⁴. A pesar de la elaboración creciente de planes y leyes de derechos culturales, hace falta una profundización en los derechos culturales como derechos humanos de las personas y de los colectivos.

• Cultura y paz

Como se ha señalado, la cultura de paz se incluye por primera vez en la agenda de Mondiacult a raíz de la petición de diferentes estados. En esta línea, la UNESCO ha impulsado la elaboración del informe del Grupo de Expertos Independientes en Cultura de Paz, que “explora el potencial de la cultura como facilitadora de la paz, además ofrece un enfoque conceptual y operativo a través de la cual comprender y activar la cultura para la paz. Al identificar una serie de oportunidades y desafíos, el informe destaca una doble realidad: la cultura puede ser un poderoso facilitador de la paz, pero también sigue siendo vulnerable a cuestiones complejas que requieren un compromiso sostenido y una colaboración ética”. En los debates previos a Mondiacult se reconoce el potencial de la cultura para promover el diálogo intercultural e interreligioso, evitar conflictos y fomentar el entendimiento entre comunidades. El informe destaca en sus conclusiones que “debemos reimaginar la paz a través de la cultura, no sólo como ausencia de violencia, sino como presencia de justicia, dignidad y armonía”.

• Cultura y transformación digital

En las consultas regionales se destaca que las nuevas herramientas digitales suponen una oportunidad para el acceso a la cultura al poner a disposición de los agentes culturales y creadores nuevas formas de creación, conservación y difusión del patrimonio y de la cultura. Algunos estados ya han desarrollado herramientas innovadoras en este ámbito, sin embargo, todavía existe una brecha digital importante, con grandes inequidades entre regiones del mundo y dentro de las mismas regiones y estados, que impide que toda la población se beneficie de forma equitativa de las tecnologías. Algunos estados destacan el potencial de las plataformas digitales para financiar proyectos al mismo tiempo que se pide su regulación sobre todo con el auge de la IA y las implicaciones éticas que tiene. En este sentido, se formula la necesidad de profundizar en el ámbito de los derechos digitales.

• Cultura e Inteligencia Artificial

A pesar de que la Inteligencia Artificial se ha introducido como nuevo tema en Mondiacult 2025, ya se había citado en la anterior declaración. Sin embargo, los cambios mayores que está implicando a nivel cultural, hacen que haya cobrado un gran protagonismo. Los estados reconocen avan-

ces en el uso de la IA para preservar el patrimonio cultural. Sin embargo, en este ámbito se destacan retos pendientes como mejorar la alfabetización digital de la población y de los profesionales de la cultura con enfoque crítico, así como potenciar la colaboración para enfrentar los dilemas éticos y los derechos digitales para que la digitalización potencie en lugar de reemplazar las prácticas culturales tradicionales. En esta línea, la UNESCO ha presentado en Mondiacult 2025 el *Informe del Grupo de Expertos Independientes en Inteligencia Artificial y Cultura*, que establece fundamentos para la gobernanza de la IA, medidas de soberanía digital y formas de afrontar el impacto climático. En cuanto a la gobernanza, señala la necesidad de una gobernanza de la IA fundamentada en los derechos fundamentales, que exija la trazabilidad de los datos usados y transparencia de los algoritmos, prohibiendo la extracción de datos y garantizando retribuciones justas. También reflexiona sobre la necesidad de una gobernanza específica de la IA para los bienes comunes que implique modelos inclusivos de distribución de beneficios. Considera esencial promover economías creativas equitativas y ecosistemas plurales que resistan a los monopolios, mediante estructuras basadas en el *software libre* y la cooperación. Finalmente, para aplicar políticas culturales en el ámbito digital también es necesario integrar la cultura en las estrategias nacionales en relación con la IA, fomentar la colaboración transnacional, proteger la diversidad y las comunidades vulnerables.

• Cultura y educación

La declaración de Mondiacult 2022 establecía la necesidad de elaborar un marco revisado sobre cultura y educación. Así, después de un proceso participativo de consulta a los Estados miembros y la participación de expertos mundiales, en la Conferencia Mundial de la UNESCO sobre Educación Artística y Cultural celebrada en Abu Dhabi en 20024 se aprobó el *Marco para la educación cultural y artística* que se fundamenta en una “visión humanista y emancipadora de la cultura y la educación”. Este documento supone un avance en el reconocimiento del papel de la cultura en la educación formal e informal y su potencial emancipador. La UNESCO también elaboró la *Guía de implementación del Marco para la educación cultural y artística* para que los estados miembros tengan las herramientas necesarias para integrar la cultura en los sistemas educativos en Mondiacult 2025.

• Economía de la cultura

En las consultas regionales se destaca que la economía creativa tiene un importante impacto en otros sectores económicos y en el PIB. Sin embargo, las diferencias entre países en este ámbito son muy grandes. La profesionalización es un clamor generalizado y algunos países siguen teniendo problemas para promover la transición a la economía formal de los sectores artesanales y culturales. Los Estados señalan que la elaboración de estatutos del artista es clave para un desarrollo de los derechos y condiciones de trabajo justas para artistas y creativos. Además, hay que potenciar modelos económicos sostenibles, que incluyan mecanismos innovadores de financiación.

• Cultura y acción climática

En el ámbito de la acción climática, la declaración de Mondiacult 2022 reclama el establecimiento de directrices. En respuesta, la UNESCO ha lanzado el estudio *Culture and Climate Action: From Margins to Mainstream* para que la cultura pase de ser un tema marginal a formar parte integral de las políticas y prácticas climáticas. El documento presenta reflexiones para enmarcar y definir la acción climática basada en la cultura. Además, ha elaborado el informe *Conocimientos indígenas, lugares ancestrales. Gestionando el cambio en los sitios gestionados por la UNESCO*, presentado en Mondiacult. Se trata de una recopilación de buenas prácticas desarrolladas por comunidades indígenas de todo el mundo en reservas de la biosfera, geoparques y sitios del Patrimonio Mundial. Más allá de los discursos en los que se reconocen las prácticas indígenas como ejemplos de relación con la naturaleza respetuosa y que fomenta la resiliencia, su plasmación en papel supone un gran avance y permite su difusión y su capacidad de inspiración.

• Cultura, patrimonio y crisis

Intensificar la respuesta a escala mundial en relación con el tráfico ilícito de bienes culturales y aplicar efectivamente los marcos jurídicos de restitución en caso de apropiación ilícita era otro de los llamados a la acción. El Museo Virtual de los Bienes Culturales Robados de la UNESCO se desarrolló en respuesta a la llamada de los Estados miembros a favor

de una estrategia coordinada de concienciación sobre el tráfico ilícito. Presenta modelos de los objetos culturales robados seleccionados por los Estados miembros. La plataforma también ofrece

relatos, contenidos educativos y testimonios de comunidades afectadas para destacar el valor cultural e histórico de los objetos. También trata la devolución y restitución de bienes culturales con casos exitosos de cooperación internacional.

• Reconocimiento de un ODS específicamente cultural

Los estados han ratificado la necesidad que el marco internacional de los ODS contemple la cultura como objetivo específico. El reconocimiento de la cultura como pilar del desarrollo sostenible es un paso hacia la consolidación de las políticas culturales y mayores dotaciones de recursos para la cultura. En las consultas regionales, los Estados destacan que, en estos últimos años ha habido avances notables en integrar la cultura como pilar del desarrollo sostenible en diferentes foros mundiales, como las reuniones del G77, G20, G7 y la COP. Se ha conseguido que la acción 11 del Pacto para el Futuro, adoptado por la Asamblea de Naciones Unidas y fruto de la Cumbre del Futuro que ratifica la voluntad de cumplir los ODS, incluya una mención específica a la cultura.

Otro de los llamados a la acción de Mondiacult 2022 era la necesidad de elaborar estudios sobre la repercusión de la cultura en todas sus dimensiones para apoyar la campaña por incluir la cultura dentro de los ODS. En esta línea, se ha impulsado el primer *Informe mundial de la UNESCO sobre las políticas culturales. La cultura: el ODS ausente*, que se ha elaborado con la contribución de 196 países, 116 ciudades, 1.200 informes nacionales y 6 consultas regionales, que han tenido en cuenta administraciones públicas, sociedad civil, empresas, y artistas. El informe⁵ avala con datos la repercusión de la cultura en el desarrollo sostenible, en palabras de Ernesto Ottone, subdirector general de la UNESCO, “cuando la cultura próspera, se despliegan los talentos, se refuerzan las economías y se construyen los futuros”. Por primera vez se tiene una visión de las políticas culturales a nivel mundial, lo que supone una oportunidad de avanzar en las políticas culturales mundiales, teniendo en cuenta las grandes inequidades entre el Norte y el Sur. La voluntad es el informe se repita cada cuatro años para permitir evaluar progresos y retrocesos a nivel global y en cada país⁶.

5. Legado

Mondiacult 2025 ha brindado una plataforma al multilateralismo que defiende un mundo inclusivo, más justo y

humano, en el que la cultura es un derecho de las personas y los pueblos. También ha demostrado que la cultura no está al margen de las diversas crisis que asolan el mundo y que debe ser central en las políticas públicas como “palanca de transformación y justicia social”, como proclamó Ernest Urtasun, ministro de Cultura de España, en la inauguración⁷. De hecho, la cultura formará parte de la agenda política global de los próximos años. En breve, incidirá en la COP30 que se celebra este mes de noviembre en Belém do Pará, bajo la presidencia de Brasil, donde tendrá un papel más protagonista, especialmente vinculada a la gestión del riesgo de desastres y la protección de la biodiversidad, con un papel especial de los pueblos indígenas y sus conocimientos. Por otro lado, es relevante que la cultura esté incluida en la discusión de la Agenda post-2030 en el Foro Político de alto nivel que tendrá lugar en 2027.

Retos

Hay que tener presente que estos avances de la cultura a nivel de la agenda de desarrollo mundial están amenazados por un contexto internacional en que el multilateralismo está siendo debilitado por grandes potencias como Estados Unidos, que reniegan de la actual Agenda 2030 y desarrollan una política que atenta a la democracia y los derechos fundamentales dentro y fuera de sus fronteras, poniendo en cuestión a las Naciones Unidas y sus organismos como la UNESCO.

Por otro lado, la actual agenda de Mondiacult ha puesto de manifiesto que, para integrar realmente la interculturalidad y la diversidad, es necesario cuestionar el marco conceptual usado en los grandes foros internacionales, que está sesgado por la visión occidental. Ha quedado claro que cultura y naturaleza forman parte de un mismo entramado, recogiendo un clamor de ministros y ministras del Sur, y como destacaron expertos como Mia Couto⁸, escritor, biólogo, periodista y poeta; Yásnaya Aguilar⁹, escritora, lingüista e investigadora; y Manuel Borja-Vilell¹⁰, historiador del arte, en sus intervenciones en las sesiones ministeriales paralelas. Fuera de la cultura occidental, son numerosas las cosmogonías que consideran que la cultura y la naturaleza son lo mismo. Esta concepción debe hacer replantear el marco conceptual internacional, que está sesgado por el pensamiento occidental actual, si queremos “generar imaginarios culturales que permitan habitar futu-

ros viables y equitativos”, como lo destacó Anna Villaroya en la declaración final del Ágora Cívica.

El documento final de Mondiacult 2025 supone un esfuerzo de consenso inestimable en el que los Estados miembros firmantes se comprometen a utilizar los conocimientos adquiridos para fortalecer sus estrategias y políticas culturales, mejorar su capacidad para medirlas y evaluarlas. Sin embargo, su documento final significa una pequeña ampliación de las buenas intenciones de la declaración de 2022 y no implica un nuevo llamado a la acción que concrete alguno de los ámbitos temáticos en medidas. Una de las muestras más claras se aprecia en relación con la IA. Cuando los mayores cambios culturales se están produciendo, en los últimos años, por las recomendaciones de los algoritmos opacos que diseñan las multinacionales tecnológicas, como señalaba Marta Peirano¹¹, la IA está erosionando profundamente los derechos, la diversidad cultural y promocionando la radicalización de los discursos. Más allá de los discursos sobre lo que debe ser la cultura digital, hay que tomar medidas que hacer frente a las multinacionales tecnológicas desde la multilateralidad con regulaciones a nivel internacional que protejan los derechos humanos y culturales, pero también apostando por vías alternativas que empoderen a las personas y colectivos en el escenario digital.

Impacto

Barcelona, Cataluña y España han visto su imagen cultural reforzada después de la organización de Mondiacult, con las intervenciones tanto de expertos y experiencias nacionales en diálogo con experiencias y expertos internacionales. También han sido remarcables las manifestaciones culturales en el programa oficial, desde las muestras de tradición más genuina (castellers, jotas...) a la tradición musical que dialoga con la tecnología (actuación de María Arnal, Tarta Relena...), pasando por la voz de Federico García Lorca a través del flamenco de Miguel Poveda y Eva Yerbabuena, así como el concierto de músicas del mundo, Pro. pacem, concebido y dirigido por Jordi Savall. Por otro lado, el Plan de derechos culturales impulsado por el Ministerio de Cultura, y la Declaración de Barcelona para los derechos culturales, presentados en el Ágora Cívica, sitúan a España como referente junto a países pioneros en Iberoamérica en la aplicación de los derechos culturales. Otro aspecto destacado ha sido que los

derechos lingüísticos se han visto reforzados, al ser el catalán lengua oficial del evento. El uso normalizado del catalán en un foro que promueve la diversidad cultural y lingüística después de unos años convulsos en que el uso de la lengua se asociaba a un nacionalismo excluyente significa un cambio de paradigma a nivel nacional e internacional en favor de los derechos lingüísticos de todos los pueblos.

Mondiacult 2029

Audrey Azoulay, secretaria general de la UNESCO anunció en la clausura de Mondiacult 2025 que la próxima edición se celebrará en Riad en 2029 y que seguirá apostando por ser una plataforma de contacto y trabajo, que permita tomar conciencia del poder transformador de la cultura. Audrey Azoulay recalcó que la UNESCO seguirá aportando esperanza al mundo, mostrando que es posible llegar a consensos multilaterales. Ernest Urtasun, por su parte, señaló que experiencias como Mondiacult 2025 pueden servir de base para refundar la comunidad internacional, desde el multilateralismo y el derecho internacional; y que la cultura debe ser el motor para responder a los grandes desafíos como la paz y el cambio climático.

Notas

1. Se puede consultar la grabación de la sesión de presentación del informe en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/live/CV2oNy6sCUs>

2. Se puede consultar la grabación de la sesión de clausura en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=wG2tOKVEhVI&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=2>

3. Se puede consultar la grabación de la sesión Cultura y Educación / Cultura y Paz en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=PGx7RUKqIBM&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=18>

4. Se puede consultar la grabación de la sesión Derechos Culturales / Economía de la Cultura: https://www.youtube.com/live/1-8lZTU8OM?si=YKDHzMrT_ZzeYyUGE

5. Se puede consultar la grabación de la sesión de presentación del informe en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=JVSRA_ROgKfY&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=31

6. Se puede consultar la grabación de la sesión de inauguración en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=j32GQH0fBIY&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=34>

7. Se puede consultar la grabación de la sesión de inauguración en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=j32GQH0fBIY&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=34>

8 Se puede consultar la grabación de la sesión de inauguración en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=j32GQH0fBIY&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=34>

9 Se puede consultar la grabación de la sesión Derechos Culturales / Economía de la Cultura en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=iINNZVvc5ac&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=12>

10 Se puede consultar la grabación de la sesión Cultura y Acción Climática / Cultura, Patrimonio y Crisis en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=F3wTOYhuLyk&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=15>

11. Se puede consultar la grabación de la sesión Cultura y Tecnologías Digitales / Cultura e Inteligencia Artificial en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=kA01loU6wo&list=PLmAw6SZis81Iw0mhOa3uXlmXV9Roce6Y3&index=14>

Bibliografía

ÀGORA CÍVICA (2025). Declaració de l'Àgora Cívica davant de Mondiacult 2025. <https://govern.cat/govern/docs/Conclusions%20A%CC%80gora%20Ci%C-C%81vica%20-%20final%20CAT.pdf>

BALTÀ PORTOLÉS, Jordi (2024). ¿Qué podemos esperar de MONDIACULT 2025? Revista Periférica Internacional nº 25. <https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/11542/12122>

CAMPÀÑA OBJETIVO CULTURA 2030 (2025). El Objetivo Cultura: de la Necesidad a la Realidad. Publicado el 27 de septiembre de 2025 en Barcelona, durante la Cumbre de Cultura de CGLU, en el marco de la Conferencia Mondiacult 2025 de la UNESCO y su Àgora Cívica. <https://www.culture2030goal.net/our-culture-goal-proposal>



Evento paralelo en el que se presentó el informe *Cultura para todas y todos. Guía para promover la equidad de género en la elaboración de políticas*. Fuente: Fundación Kreanta

CONFERENCIA IBEROAMERICANA DE MINISTRAS Y MINISTROS DE CULTURA (2025). Declaración de Barcelona. XXII Conferencia Iberoamericana de Ministras y Ministros de Cultura. Barcelona, 28 de septiembre de 2025. <https://oei.int/wp-content/uploads/2025/09/declaracion-xxii-conferencia-iberoamericana-de-cultura-es-2025.pdf>

CULTUROPOLIS (2025). *Declaració de Barcelona pels drets culturals.* Diputació de Barcelona. <https://www.diba.cat/ca/web/culturopolis>

DIPUTACIÓ DE BARCELONA (2025). L'Àgora Cívica converteix Barcelona en epicentre mundial dels debats culturals amb una gran resposta ciutadana. Web de la Diputació de Barcelona. 01/10/2025. <https://www.diba.cat/es/web/sala-de-premsa/-/l-agora-c%C3%ADvica-converteix-barcelona-en-epicentre-mundial-del-debat-sobre-drets-culturals-amb-una-gran-resposta-ciutadana>

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE CONSEJOS DE LAS ARTES Y AGEN-

CIAS CULTURALES (IFACCA) (2025). Trazando el futuro: la cultura es nuestra brújula. Dossier de IFACCA para Mondiacult 2025. IFACCA, Sidney, Australia. https://ifacca.org/media/filer_public/b2/7f/b27f84ee-e58a-4c0d-8aa1-e169b2ae70f/online_-_spanish_-_ifacca_dossier_for_mondiacult_2025_-_final_-_24_pages_-_updated_with_map_-_with_covers.pdf

GOBIERNO DE MÉXICO (2024). Memoria MONDIACULT 2022. Secretaría de Cultura del Gobierno de México, junio de 2024. https://medios.centroculturadigital.mx/ccd/contenidos/Memoria_MONDIACULT_2022_FINAL-1720026945209.pdf

GROUP OF FRIENDS FOR CULTURE-BASED CLIMATE ACTION (GFCBCA) (2025). Barcelona Declaration, adoptada por Brasil, Emiratos Árabes Unidos, Azerbaiyán, Colombia, Costa Rica, Francia, Grecia, Indonesia, Letonia, Malta, México, Panamá, Paraguay, Perú, Sudáfrica, España y Uruguay en Barcelona el 28 de septiembre de 2025. <https://www.gub.uy/ministerio-educacion-cultura/sites/ministerio-educacion-cultura/files/documentos/noticias/Declaration%20Barcelona%20GFCBCA%202025%20%281%29.pdf>

ICETA, Miquel (2025). Mondiacult 2025: retos y oportunidades. *Revista CCK* nº 25. <https://kreantaeditorial.org/producto/cck-revista-25-agenda-global-de-la-cultura-y-mondiacult-2025/>

INTERACCIÓ (2025). Cultura, dret i sostenibilitat: una lectura de Mondiacult 2025. Web de Interacció, 06/10/2025. <https://interaccio.diba.cat/news/2025/10/declaracion-final-mondiacult>

MENDOZA, Roser (2025). Declaració de Barcelona: de l'esborrany desafiant al text normatiu. Interacció. Web de Interacció, 02/10/2025. <https://interaccio.diba.cat/news/2025/10/declaracio-barcelona-drets-culturals>

MINISTERIO DE CULTURA (2025). Los países iberoamericanos acuerdan actualizar su Carta Cultural para avanzar en equidad de género, derechos culturales y digitales. Web del Ministerio de Cultura, 28/09/2025. <https://www.cultura.gob.es/va/actualidad/2025/09/250928-xxii-conferencia-iberoamericana-cultura.html>

UNESCO (2022). Declaración final. Conferencia Mundial de la UNESCO sobre las Políticas Culturales y el Desarrollo Sostenible (MONDIACULT 2022). Ciudad de México, 28-30 de

septiembre de 2022. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2022/10/6.MONDIACULT_ES_DRAFT%20FINAL%20DECLARATION.pdf

UNESCO (2024). Encuesta de la UNESCO sobre las medidas de seguimiento de la declaración MONDIACULT: Hallazgos. Resumen. <https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/11/Encuesta%20de%20la%20UNESCO%20Sobre%20las%20Medidas%20de%20Seguimiento%20de%20la%20Declaracion%20MONDIACULT%20Hallazgos.pdf?hub=171169>

UNESCO (2024). Marco de la UNESCO para la Educación Cultural y Artística. Conferencia Mundial de Cultura y Educación Artística, Abu Dhabi, 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390135_spa

UNESCO (2024). UNESCO Survey on MONDIACULT Declaration Follow-up: Action Findings – Artists. Executive Summary. <https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/01/UNESCO%20Survey%20to%20ARTISTS%20on%20MONDIACULT%20Declaration%20Follow-Up%20Actions%20Findings.pdf?hub=171169>

UNESCO (2024). UNESCO World Conference on Cultural Policies and Sustainable Development – MONDIACULT 2025. Regional Consultations: Western Europe and North American States. Oral Report. 21-22 November 2024. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/01/Group%20I_MONDIACULT_Oral%20Report.pdf?hub=171169

UNESCO (2024). UNESCO World Conference on Cultural Policies and Sustainable Development – MONDIACULT 2025. Regional consultations: Eastern Europe States. Oral Report. 12 December 2024. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/01/Group%20II_MONDIACULT_Oral%20Report.pdf?hub=171169

UNESCO (2024). UNESCO World Conference on Cultural Policies and Sustainable Development – MONDIACULT 2025. Regional consultations: Latin America and the Caribbean States. Oral report. 9-10 December 2024. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/01/Group%20III_MONDIACULT_Oral%20Report.pdf?hub=171169

UNESCO (2025). Conférence mondiale de l'UNESCO sur les politiques culturelles et le développement durable – MONDIACULT 2025. Consultations régionales: États

d'Afrique. Rapport oral. 22 et 23 janvier 2025. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/01/Group%20Va_MONDIACULT_Report.pdf?hub=171169

UNESCO (2025). Conocimientos indígenas, lugares ancestrales: gestionando el cambio en los sitios designados por la UNESCO. <https://doi.org/10.58337/SREV4547>

UNESCO (2025). Cultura para todas y todos: guía para promover la igualdad de género en la elaboración de políticas. <https://doi.org/10.63813/NSSP5554>

UNESCO (2025). Culture and climate action: from margins to mainstream: a thematic paper. <https://doi.org/10.58337/ZFSI2651>

UNESCO (2025). Digital Culture for All By 2035. How We Can Increase Access and Empower Creation. Informe de un grupo de expertos independientes organizado por la UNESCO con la colaboración de Amazon para Mondiacult 2025. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/10/EN_MONDIACULT%202025_Provisional%20Programme_Final_20251001%201.pdf

UNESCO (2025). Documento Final MONDIACULT. Compromiso de los Ministros y Ministras de MONDIACULT 2025. 29 de septiembre - 1 de octubre de 2025, Barcelona, España. <https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/09/ES%20MONDIACULT%20Documento%20Final%202027.09.25.pdf?hub=171169>

UNESCO (2025). Informe mundial de la UNESCO sobre políticas culturales. La cultura: el ODS ausente. Resumen ejecutivo 2025. <https://doi.org/10.58337/WECI5852>

UNESCO (2022). La cultura, un bien público mundial: 1982-2022: las políticas culturales en el núcleo del debate internacional. *El Correo de la UNESCO*, Volumen 2022. <https://doi.org/10.18356/22202315-2022-3-1>

UNESCO (2025). Report of the Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture. https://mondiacult2025.com/wp-content/uploads/2025/09/CUL-TAI_Report-of-the-Independent-Expert-Group-on-Artificial-Intelligence-and-Culture.pdf

https://mondiacult2025.com/wp-content/uploads/2025/09/C4P_Report-of-the-Independent-Expert-Group-on-Culture-for-Peace.pdf

UNESCO (2025). Report of the Independent Expert Group on Culture for Peace. https://mondiacult2025.com/wp-content/uploads/2025/09/C4P_Report-of-the-Independent-Expert-Group-on-Culture-for-Peace.pdf

UNESCO (2025). UNESCO Framework for Culture and Arts Education: implementation guidance. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000395719>

UNESCO (2025). UNESCO framework for cultural statistics. Part I: concepts and definitions. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000395490>

UNESCO (2025). UNESCO framework for cultural statistics. Part II: a classification guide. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000395491>

UNESCO (2025). UNESCO World Conference on Cultural Policies and Sustainable Development – MONDIACULT 2025. Regional consultations: Arab States. Oral report. 13, 15 and 20 January 2025. https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2025/01/Group%20Vb_MONDIACULT_Report.pdf?hub=171169

UNITED CITIES AND LOCAL GOVERNMENTS (UCLG). (2015) Culture is always the answer. Declaration. UCLG Culture Summit, Barcelona, 2025. https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/2025-09/barcelona2025_declaration_draft1_en.pdf

UNITED NATIONS (2024). Pact for the Future, Global Digital Compact and Declaration on Future Generations. Summit of the Future outcome documents. https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/sotf-pact_for_the_future_adopted.pdf

URTASUN, Ernest. (2025). El futuro de la cultura se decide en Barcelona: hacia MONDIACULT 2025. *Revista CCK* nº 25. <https://kreantaeditorial.org/producto/cck-revista-25-agenda-global-de-la-cultura-y-mondiacult-2025/>

IDEAS

CUERPOS BELLOS

Marika Vila

56

Artículo recibido: 14/10/2025 / Artículo aceptado: 17/10/2025



TEMAS

EL ESTATUS CULTURAL DEL VIDEOJUEGO Y LA CUESTIÓN DEL AUTOR > Víctor Navarro / 61 | ¿CENTROS PARA LA CREACIÓN CULTURAL Y LA INNOVACIÓN SOCIAL? POLÍTICAS CULTURALES LOCALES E INSTITUCIONES HÍBRIDAS EN BARCELONA, MADRID Y VALÈNCIA > Joaquím Rius Ulldemolins, Juan Arturo Rubio Arostegui y Pau Díaz Solano / 71 | UN SISTEMA DE INFORMACIÓN CULTURAL LOCAL PARA LOS MUNICIPIOS ESPAÑOLES: BÁCULO 2.0 > Vicente Coll-Serrano, Olga Blasco-Blasco y Ying Wang / 89 | INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y FONDOS MUSEÍSTICOS > Pablo Cisneros-Álvarez, María Ávila-Rodríguez, Inmaculada Delage-González y Yolanda López-López / 107 | PATRIMONIO CULTURAL EN ARGENTINA: INSTITUCIONES Y PRESUPUESTO EN PERSPECTIVA > Viviana Leonardi, Valentina Viego y Patricia Susana Ercolani / 119



El status cultural del videojuego y la cuestión del autor

Víctor Navarro-Remesal

Profesor titular TecnoCampus, Universitat Pompeu Fabra

<https://orcid.org/0000-0001-5425-854X>

Artículo recibido: 30/09/2025. Revisado: 10/10/2025. Aceptado: 15/10/2025

Resumen: El videojuego es ya un medio con un desarrollo histórico suficiente para haber desplegado debates y reflexiones complejas sobre su estatus cultural. En este texto se repasan las principales coordenadas de ese estatus, atendiendo a dificultades ontológicas y sobre todo sociales, y se incide en un elemento discursivo central: la cuestión del autor. La autoría de videojuegos surge de ideas aceptadas sobre el proceso creativo, cuestiones de producción propias y estrategias de legitimación. Se ofrecen aquí tres ejemplos recientes de estrategias de construcción del autor como marcador cultural diversas: la figura de Hideo Kojima, Playdate Podcast y el documental *Tribute*.

Palabras clave: videojuegos; industrias culturales; autoría; *game production studies*; capital cultural.

The cultural status of video games and the question of the author.

Abstract: Video games are already a medium with a historical development long enough to have unfolded debates and complex reflections on its cultural status. This text analyses the main coordinates of that status, attending to ontological and specially social complexities, and focuses on a central discursive element: the question of the author. Video game authorship arises from general accepted ideas about the creative process, the medium's own production specificities, and legitimation strategies. Three recent examples of strategies for constructing the author as a cultural marker are offered here: the figure of Hideo Kojima, the Playdate Podcast, and the short documentary *Tribute*.

Keywords: video games; cultural industries; authorship; *game production studies*; cultural capital.



Introducción

El videojuego es ya un medio establecido. Si ubicamos su origen comercial como industria cultural en 1972 (con el lanzamiento de *Pong*, de Atari, Inc., en arcade y la consola Magnavox Odyssey), hablamos de más de medio siglo de historia. Como tal, ya no es posible hablar de nuevo medio ni nueva forma cultural o artística. En ese medio siglo, ha recorrido una evolución social que le ha llevado a ocupar un espacio cultural no libre de tensiones y contradicciones. La consolidación y aceptación de una forma cultural no es algo que pasa sin más, sino que se *produce*. En el videojuego, son frecuentes ciertas estrategias de legitimación: la búsqueda de etiquetas de distinción y el desplazamiento de baja a alta cultura (de entretenimiento a arte), los supuestos efectos positivos y la referencia al dinero y la comparación (competitiva) con otros medios. En este artículo se pone el foco en este actual estatus cultural del medio, atendiendo a los procesos que lo construyen. Y se indaga en la cuestión de la autoría como elemento discursivo clave.

¿Cómo se argumenta el valor cultural del videojuego? ¿Qué significa ser autor de videojuegos?

62

¿Qué peso tiene en la construcción de un capital cultural y una legitimación amplia?

1. Juego y cultura, lo lúdico y lo serio

Para entender el marco de esta cuestión, primero debemos ser conscientes de un obstáculo ontológico: el juego, como la comedia, suele quedar fuera del reino de lo “serio”. El teórico fundacional del juego Johann Huizinga ya advertía en 1933 que el juego y la seriedad se llevan mal (2014). No es que sean opuestos (de hecho, lo lúdico tiene siempre su poso de seriedad), sino que en lo lúdico siempre hay algo que se resiste a lo solemne y grandilocuente. Mientras el videojuego no se desligue del todo de su origen lúdico, habrá en él un núcleo inestable, despreocupado y transgresor difícil de domar.

Byung-Chul Han plantea una historia del arte occidental contraponiendo dos conceptos: la pasión y el entretenimiento. El arte de la pasión es un arte sufrido, productivo, todo lo demás es frivolidad y debe ser eliminado. El recurso a la Pasión, por decirlo con Han, no es inédito en el videojuego, y no es nuevo. Ya en 1983, la publicidad explotaba esa ansia de legitimidad y Electronic Arts se presentaba en

un anuncio preguntando: “*Can A Computer Make You Cry?*”. También Sony apuntó a ese nervio para su campaña de *The Last Guardian* (Japan Studio, 2016), con el hashtag #ElVideojuegoEsArte. “Arte” es aquí, ante todo, una etiqueta legitimadora, quizás la más absoluta, y en estos giros del *marketing* se intuye pronto la dicotomía apuntada por Han. A este movimiento acompañan discursos triunfalistas, que pueden ser una sobre corrección después de años de ostracismo o, peor, de pánicos morales.

Dentro de estos discursos triunfalistas, un momento clave fue el libro *Reality Is Broken* de Jane McGonigal (2011), acompañado de una charla TED, en los que la autora afirmaba que los videojuegos salvarían el mundo porque la motivación intrínseca que producen era la clave para desbloquear un futuro utópico. Ninguna de sus promesas se cumplieron, como repasa Adrian Hon en *You've Been Played* (2022), pero eso no ha impedido que ciertos discursos positivos, normalmente vinculados a la gamificación, tiñan la percepción social del medio.

2. La alusión al dinero

Además de la pasión y los efectos positivos, hay un argumento en la legitimación social y cultural del videojuego que se repite, con variaciones: “el videojuego mueve más dinero que la música y el cine juntos”. Es un argumento extraño que confunde el capital económico con el capital social. Curiosamente, está presente en la apertura del documental *Special When Lit* (Brett Sullivan, 2009): “*Between 1955-1970 pinball made more money than the entire American Movie Industry*”. Ni los más enamorados de la máquina del millón afirmaríamos que estuvo por encima de Hitchcock o el New Hollywood.

Incluso dando por bueno ese baremo, la cantidad de dinero no refleja cómo se distribuye ese dinero ni la dispersión del medio en la población. De aceptarlo, habría también que alertarnos por cifras como las que mostraba la Entertainment Retailers Association (ERA) en el Reino Unido en 2024, que situaban al videojuego por debajo de la suscripción a plataformas de vídeo como Netflix, Disney Plus o Apple TV. Cada industria cultural genera beneficios de una manera diferente, y el alto precio de los videojuegos favorece una concentración notable: una novedad vendida a setenta euros genera con un posible usuario único lo mismo que varias entradas de cine.

Según datos recientes de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), España cuenta con 22 millones de ju-

gadores, aunque de estos sólo 16,3 afirman jugar todas las semanas. A partir de los 34 años el porcentaje de la población que juega baja notablemente: entre 25 y 34, juega el 89%; entre 35 y 44, el 66%; entre 45 y 64, el 31%. No se dan datos para edades más altas. La Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales 2024-2025 del Ministerio de Cultura recoge índices de participación cultural en los que el uso de videojuegos frecuente se sitúa en el 19,3% de los encuestados. Esta cifra está por debajo del uso de bibliotecas (29,2%), la lectura (66,3%), el teatro (24,7%), conciertos de música actual (34,1%), la radio (58,1%), la televisión (21,9%) o la asistencia a museos (41,6%). Sólo quedan por debajo la ópera (3,9%), la zarzuela (1,8%), el circo (6,7%) o los conciertos de música clásica (9,6%). Comparar estas formas es en sí tan trámoso como medir la cultura por el dinero que genera, y sería ridículo negar la importancia de la ópera y la música clásica, pero las cifras del videojuego están lejos de lo que se esperaría escuchando discursos celebratorios que lo ubican como el medio dominante del siglo XXI.

3. La construcción de un campo cultural

El académico y curador del Finnish Museum of Games Niklas Nylund (2020) estudia los museos como un proceso de patrimonialización (“*heritagization*”), que conlleva relaciones y tensiones entre diferentes partes interesadas (“*stakeholders*”). Nylund estudia el proceso de creación de un museo del juego preguntándose por 1) quiénes son esos *stakeholders*, 2) cómo se articula la ontología de los artefactos del juego (qué importa y qué no), 3) cómo la patrimonialización en sí afecta a los juegos, y 4) cómo la participación afecta a las posiciones de poder de los *stakeholders*. Es razonable pensar que jugadores, empresas, desarrolladores históricos y pioneros, entidades públicas, jugadores y agentes comerciales tendrán intereses diferentes, a menudo opuestos. Un museo privado no tiene los objetivos de una biblioteca nacional. Y aunque Nylund se centra en los museos, podemos aplicarlo fácilmente al grueso del campo cultural.

Forman parte de este tejido que crea el campo del videojuego ferias, celebraciones, medios de comunicación o premios. Por ejemplo, a nivel internacional son populares los Video Game Awards, con un carácter más interno y promocional, y los británicos BAFTA Games Awards, que por su propia vinculación a los BAFTA sirven de puente e inyección de prestigio desde otros campos del audiovisual ya legiti-

mados socialmente. En España, la feria Gamelab (fundada en 2004) entrega desde 2008 los Premios Nacionales a la Industria del Videojuego. Vinculado a Gamelab, en 2010 se anunció la creación de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas en España, un proyecto que parece no haber tenido continuidad (en el momento de escribir este texto, su web está desaparecida). En julio de 2025, la Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual presentó en Málaga los Premios Iris Games, que se fallan en noviembre.

La prensa y los libros son un elemento central de la construcción de un campo cultural. Tradicionalmente, las revistas de videojuegos tenían un tono ligero, especializado y muy centrado en la novedad, casi un catálogo de ventas (López, 2012), aunque el salto a internet permitió una fragmentación de audiencias y estilos. Más tarde, aparecieron en papel revistas con voluntad de prestigio, como *Loop* o *Manual*. Esta última resulta relevante para la cuestión del autor, pues sitúa siempre en portada una foto del creador que protagoniza la entrevista principal del número. Frente a esta prensa especializada, la generalista ofrece un puente externo. En España, varios medios incorporan el videojuego de forma regular, como *El País* o *The Objective*. En su etapa actual, la revista cultural y de estilos de vida *Rockdelux* incluye una subsección para videojuegos dentro de Cultura, en la que se publican piezas cada tantos meses. Es un primer paso, pero ninguna cuenta con la implantación de cabeceras como *The Guardian*, que cuenta con una sección sobre videojuegos estable con su propio editor jefe.

Los libros son otro elemento clave de legitimación cultural, en los que el videojuego se trata tanto *como* cultura como *dentro de* la cultura (2017). En el momento de escribir esto, la base de datos DeVego CÓDICE incluye 366 libros publicados en el país por diferentes editoriales. En ellos, las distancias entre libros entusiastas, destinados a fans, y libros académicos son visibles. Tan sólo los textos de contraportada ya muestran, por un lado, marcadores de pasión y reafirmación (dirigidos a fans) y, por otro, otros de análisis e interpretación cultural. Pese a esta clara división, ambos contribuyen a la construcción del campo. En esta década, a los numerosos

libros de fans para fans se han unido dos colecciones académicas especializadas: *Ludografías*, de la editorial Shangri-la, y *Studies*, de Héroes de Papel. Ambas tienen como objetivo ofrecer espacio

a los estudios del juego en castellano de un modo que resulte útil a la academia y accesible al lector general, sea dedicado o sólo curioso. Pese a esta expansión, la realidad es que la implantación de este tipo de libros (por ejemplo, en librerías) no está tan consolidada como lo están los de otras formas culturales, como el cine o la música.

4. Problemas ontológicos de la autoría en el videojuego

Es en este escenario donde se negocia la importancia cultural del autor de videojuegos. A los miembros precarios y en contradicción del campo hay que añadir un segundo problema ontológico: en un medio interactivo, ¿quién es el responsable final de los discursos y textos? Si el juego es una práctica, ¿quién es su autor? Miguel Sicart (2011) establece dos posiciones al respecto de la responsabilidad última de lo lúdico. De un lado, Sicart ubica a los procesalistas, que ubican el significado de un juego en las propiedades formales de sus reglas. Para Sicart, esta perspectiva tiene implicaciones éticas, políticas y culturales, pues los procesalistas están ignorando los actos de apropiación y configuración que constituyen la expresión de los jugadores, que sería lo opuesto al procesalismo. Sicart concluye con una frase que apunta a un punto medio: “cuando un jugador establece relación con un juego, entramos en el reino del jugar, donde las reglas son un diálogo y el mensaje, una conversación” (*ibid.*).

Esto se acerca a la lectura que hace Clara Fernández-Vara del juego como algo similar al teatro, con un texto ejecutado en una segunda fase por los actores (2009). Así, el videojuego es una forma cultural de *performance*: el equivalente al texto dramático serían el código del juego y las mecánicas que incluye, mientras que la *performance* sería las dinámicas del jugador, esto es, su forma de jugar. Es un punto medio compartido por teóricos cercanos al concepto de ludonarrativa o ludoficción (Cuadrado y Planells, 2020; Martín Nuñez y Navarro-Remesal, 2021; Gómez García et al, 2022), una aproximación que entiende que todos los elementos del juego se combinan de forma difícilmente separable, liminal, y contribuyen a una experiencia propia. Si existe autor en el videojuego, este sería el creador de un texto dramático más o menos abierto, flexible, que dirige al jugador en una “libertad dirigida” (2016) que algunos diseñadores narrativos españoles han comparado con ser “ilusionistas digitales” (Martín Nuñez et al., 2021).

5. La autoría como elemento discursivo

Está claro que los autores de videojuegos realizan una tarea creativa, con decisiones expresivas. Pero destacarlos públicamente no sólo es una cuestión de celebrar esa tarea. Mercè Oliva ha investigado cómo “estamos ante un momento de legitimación del medio, en el que los videojuegos se presentan y perciben como “obras” de autores que expresan una visión propia y original, exploran las posibilidades expresivas del medio o reflexionan sobre temas relevantes y comprometidos”. En todos estos discursos de legitimación del medio, dice Oliva, “identificar una fuerza creativa individual detrás del videojuego es clave” (2021, p. 47).

Para Oliva, la autoría es un marcador de alta cultura que tiene varias funciones: clasificatoria, identificando elementos comunes en todas las obras de un autor; económica, como estrategia de *branding*; e interpretativa, otorgando al autor la autoridad para guiar la interpretación del texto y ampliar o limitar las lecturas posibles de su obra. El autor se crea discursivamente “a través de prácticas como entrevistas, críticas, descriptores promocionales en plataformas de comercialización, llevadas a cabo por distintos agentes (diseñadores, críticos y periodistas, revistas, festivales y muestras, premios, asociaciones, jugadores, etc.)”, lo que resulta en la identificación de “una figura autoral que personifica y simplifica el proceso de producción (colectivo) de las obras de las industrias culturales” (2021, p. 48). Esto coincide en gran parte con la perspectiva de la producción de la cultura de Peterson y Anand (2004), que se centra en cómo los elementos simbólicos de la cultura son formados por los sistemas en los que se crean, distribuyen, evalúan, enseñan y preservan.

La figura del autor cultural, cuenta Oliva (2021, p. 49), conecta también con la “lógica económica invertida” que describe Pierre Bourdieu: éxito económico y acumulación de prestigio son, al menos a corto plazo, incompatibles. El verdadero autor se mueve por impulsos expresivos y creativos, no crematísticos. La versión contemporánea del autor de videojuegos comenzó a tomar forma a finales de la primera década de este siglo, cuando la aparición de mercados digitales permitieron un trasvase de talento desde espacios alternativos, como los juegos en Flash, a plataformas *mainstream*, como Nintendo Wii o Xbox, bajo nuevas estructuras económicas. Una pieza clave en este desarrollo fue el documental *Indie Game: The Movie* (Lisanne Pajot, James Swirsky, 2012). Esta película acompaña a los desarrolladores

Phil Fish y el tandem Edmund McMillen y Tommy Refenes mientras crean *Fez* (2012) y *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010), respectivamente. El proceso se muestra en términos muy parecidos a cualquier otra creación artística individual, con lo que el mensaje estaba claro: el videojuego también tiene autores.

Curiosamente, aunque la idea del *auteurism* se estableció en Europa en los años 50, Oliva señala que no existe un concepto popular de “autor europeo de videojuegos” (2021). Para Oliva, el videojuego europeo conecta con un discurso global de raíz norteamericana.

6. Game Production Studies: ¿estudiamos cómo se hacen los videojuegos?

Tal vez una de las debilidades de la idea de autor en el videojuego es que a nivel popular se sabe poco de su proceso creativo. Pese a ser un elemento central de toda industria creativa, la producción de videojuegos ha tenido un peso mejor en los llamados *game studies* o estudios del juego hasta hace relativamente poco. A los trabajos pioneros de Aphra Kerr (2006) se unió el volumen colectivo *Game Production Studies* (Sotamaa, Svelch, 2021), con vocación de establecer el subcampo de investigación. Se trataba de desvelar las estructuras económicas, culturales y políticas que afectan a la forma final de los videojuegos, evitando sucumbir a mitos y narrativas oficiales.

Este cuestionamiento de las estructuras de producción ha llevado al académico Brendan Keogh a hablar de industrias, en plural, en *The Video Game Industry Does Not Exist* (2023), libro en el presenta una imagen compleja de la producción de videojuegos como campo cultural elaborada a partir de cientos de entrevistas a desarrolladores que incluyen profesionales, aficionados, estudiantes aspiracionales, colectivos de artistas y otros estratos de la creación. Para Keogh, el campo de la producción de videojuegos tiene un importante espacio no-comercial, conectado a y codependiente del comercial y viceversa. Por lo tanto, no se trata tanto de identificar los autores comerciales como de reconocer esa creación hecha al margen del capital económico, y los vasos comunicantes con una industria que necesita la legitimidad que proporciona el autor.

En resumen, conviene hablar no de una industria sino de industrias, y en cada estructura la autoría se manifiesta y promociona de diferen-

tes maneras. Para ello, es importante entender tanto el trabajo discursivo del campo como las realidades materiales de la producción. Veremos ahora tres ejemplos que muestran diferentes posibilidades en la construcción y comunicación del autor.

7. Tres casos de construcción de autoría

Primer caso: Hideo Kojima. Uno de los ejemplos más fácilmente identificables de autor en el videojuego es Hideo Kojima. Kojima se unió a Konami, una de las desarrolladoras más grandes de Japón, en 1986, época en que la industria local escondía los nombres de sus empleados para evitar el robo de talento. Cuando los juegos japoneses del momento tienen créditos, es frecuente que estén compuestos por pseudónimos y chistes. En contraste, en *Metal Gear* (1987), su primer juego como creador principal, Kojima aparece acreditado como diseñador (es de justicia también decir que en el juego aparece acreditado todo el equipo, no sólo Kojima). Esta voluntad autorial, fuertemente industrial, se debe también a una mirada puesta en el cine como principal influencia. Los créditos finales, como idea, remiten a la experiencia cinematográfica y Kojima siempre ha sido claro con su pasión por este medio. Este recurso cinematográfico, unido a un estilo claramente reconocible (experimental, metatextual, postmoderno, con un tono que salta de lo dramático a lo ridículo) convirtió pronto a Kojima en uno de los primeros nombres reconocibles del *star system* videolúdico.

Cuando su relación con Konami se rompió en 2015, Kojima fundó su propio estudio bajo el nombre Kojima Productions, una declaración de intenciones autoral no del todo infrecuente en la escena independiente pero sí sorprendente en el ámbito de las superproducciones. Kojima es tanto un autor como una *marca*, cumpliendo así todas las funciones de la autoría. Además, su construcción como figura pública se ha beneficiado tanto del reconocimiento interno como de movimientos externos: ha sido columnista de diversas revistas generales japonesas, con textos en los que habla de su pasión por la literatura y el cine, recogidos en el volumen *El gen de la creatividad* (2022), y ha recibido premios y reconocimientos fuera del videojuego, como aparecer en revistas como *Newsweek* o, en España, *Muy Interesante* (con el titular “El secreto de la creatividad”) o recibir el Premio del Ministerio de Educación

de Japón a las Bellas Artes en 2022. Así, Kojima ha acabado encapsulando la propia idea de autoría de videojuegos para públicos internos y externos.

Segundo caso: Playdate Podcast. Otro ejemplo de creación discursiva de la autoría es la consola Playdate. Esta portátil, basada en una tecnología minimalista, una pantalla en blanco y negro y una manivela como control, es obra de la compañía norteamericana Panic Inc., especializada en creación y publicación de *software*. Lanzada en 2022, la consola experimenta también con la idea de publicación a través de dos frentes: un catálogo compuesto por “temporadas” de juegos elegidos por la propia Panic (que se adquieren en bloque) y una tienda virtual con curaduría selecta, llamada Catalog. En términos sencillos, Panic elige, apoya y promociona aquellos proyectos que contribuyen a su idea de la marca Playdate como divertida, experimental, “construida para la felicidad” y contracultural (Svelch, 2025).

Esta curaduría va acompañada de un podcast disponible de manera pública y creado por la propia Panic (el subtítulo es “*Stories from developers, designers, and the team behind Playdate*”). El programa navega el *boom* contemporáneo del podcast, pero también remite a las series de entrevistas *Iwata Asks* que Nintendo publicó en vídeo de 2006 a 2013 en su web, en las que el presidente y CEO de la compañía, Satoru Iwata, charlaba con creadores de juegos publicados por Nintendo. Iwata, que también era diseñador, creaba un entorno distendido y centrado en comentar decisiones creativas. Desde 2022 y hasta el momento de escribir esto, Playdate Podcast lleva 48 episodios, la mayoría con entrevistas a los creadores de los juegos publicados en las temporadas 1 y 2 y algunos destacados de Catalog. Entre estos creadores se encuentran algunos consolidados, como Keita Takahashi, Zach Gage o Lucas Pope, uno de los nombres que ayudaron a definir la idea de autor de juegos indie, y otros que han surgido de la escena de la propia plataforma, como Gregory Kogos, JP Riebling y Mario Carballo o Steve Chipman. Las entrevistas se centran en el juego y las decisiones creativas detrás de él, pero también en las historias personales y las influencias de los autores. Así, Playdate Podcast ofrece una reformulación de la idea de autor de videojuegos, fuera del mercado principal y más vinculada a la experimentación y a una “contracultura” amable.



Tercer caso: *Tribute* (Nacho Vigalondo, 2025).

El último ejemplo de construcción de la autoría que observamos aquí es el reciente corto documental *Tribute*, dirigido por el cineasta Nacho Vigalondo para Amazon Prime Video. El documental propone un repaso personal a la historia del videojuego español, con el propio director como protagonista y narrador. Toda la pieza está rodada en el Museo OXO del Videojuego, lo que ya constituye en sí un uso de elementos de construcción de legitimación. A lo largo de treinta y siete minutos, Vigalondo entrevista a diferentes *stakeholders* del videojuego español, desde creadores a periodistas e *influencers*. La sinopsis oficial reza: “Cuarenta años después del nacimiento del primer videojuego español la tecnología ha avanzando a una velocidad insospechada. Los juegos de ahora no se parecen nada a los de antes. Tampoco sus creadores, distribuidores, cronistas y, por supuesto, los jugadores. Todos hemos cambiado tanto que resulta desconcertante echar la vista atrás. *Tribute* es la historia, autobiográfica, subjetiva, desordenada y emocional del videojuego en España, y un homenaje a la comunidad ‘gamer’”.

El énfasis en los jugadores hace que el relato tome una forma lineal, de evolución hacia la profesionalización del jugador, que empaña en cierta medida la reivindicación de los creadores. Entre ejecutivos como Paco Pastor y periodistas veteranas como Sonia Herranz aparecen tres figuras vinculadas al desarrollo: Pablo Ruiz, creador y empresario de Dinamic Software, Enrique Urbizu, director de cine que filmó las secuencias de imagen real del juego *Los justicieros* (Picmatic, 1992) y Conrad Roset, artista dentro de Nomad Studio, responsable de *Gris* (2018) y *Neva* (2024). Curiosamente, se menciona el primer videojuego español, *Destroyer*, pero no a su creador.

La selección resulta curiosa y apunta a un contraste entre la industria clásica (Ruiz) y contemporánea (Roset), que no se acaba de explorar. El impacto cultural del videojuego, dentro y fuera de España, es un tema central; en un momento, Vigalondo apunta: “*Gris* es el objeto español más reconocido del planeta”. La presencia de Urbizu, quien reconoce no tener relación con el videojuego y no parece mostrar mucho interés, supone otro puente entre medios que puede producir transferencias de prestigio. El propio Vigalondo reconoce lo inescapable del cine durante la entrevista. Durante las charlas con *streamers*, todos ellos presentados con pseudónimos, la esce-

nografía construye un encuentro (¿o choque?) entre el cine (Vigalondo) y el videojuego (representado no por creadores, sino por jugadores profesionalizados).

Tribute muestra las tensiones repasadas en este texto: los saltos entre el valor cultural y la validación por impacto económico, los movimientos internos dentro del medio y externos en intercambio con otros más consolidados, la presentación del autor como creador cultural con métodos e inquietudes parejos a los de sus equivalentes en otras formas, e incluso la tensión ontológica entre el creador de videojuegos y el jugador (liza que en *Tribute* parecen ganar los jugadores).

8. Conclusiones

Las décadas de historia del videojuego han creado un entorno cultural (compuesto por diferentes escenas e incluso diferentes industrias) que recoge debates y estrategias de legitimación de otros medios, como la pasión, los efectos positivos o el tamaño de su industria. Una de estas estrategias, cada vez más central a partir de la primera década de este siglo, es la figura del autor. Hemos visto que la propia ontología del videojuego hace que los autores se parezcan a “ilusionistas digitales” que diseñan un texto para ser ejecutado, con una libertad dirigida, en una segunda fase cuyo control no les pertenece por completo.

Con ese punto de partida, la construcción social del autor ha tenido que adaptarse y superar obstáculos tanto internos como externos. La autoría necesita relatos y, para no limitarse a ser una función de marketing, un conocimiento sólido de los procesos de producción del videojuego. A su vez, el estudio crítico de esta autoría requiere entender las condiciones preexistentes de esta función, los entornos en los que tiene valor como capital cultural, quién reconoce al autor y cómo, y según qué baremos.

Los tres ejemplos vistos aquí nos ofrecen diferentes estrategias de construcción de autoría: el reconocimiento de una figura única asociada a una personalidad, una trayectoria y un estilo singular, pero dentro de la gran industria (Kojima), la pertenencia a una comunidad alternativa vinculada a todo un ecosistema diferente (Playdate Podcast), y la contribución a un pasado y a una genealogía locales (*Tribute*).

La autoría de videojuegos, un concepto todavía (siempre) en construcción, refuerza las estructuras internas de su medio como campo cultural y lo posiciona en la cultura en general, pero como hemos visto esta construcción nunca es

casual ni deja de presentar problemas. Sólo un mejor conocimiento del videojuego como industria cultural (esto es, como industria y como cultura) nos permitirán darle un valor real y práctico.

Referencias

- CUADRADO ALVARADO, A. Y PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración*. Barcelona, editorial UOC.
- FERNÁNDEZ-VARA, C. (2009). “Play’s the thing: A framework to study videogames as performance”, *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Disponible en: <http://hdl.handle.net/1721.1/100276> [Consultado 25-09-2025]
- GÓMEZ GARCÍA, S., CHICHARRO MERAYO, M., VICENT IBÁÑEZ, M. Y DURÁNTEZ STOLLE, P. (2022). “La política a la que jugamos. Cultura, videojuegos y ludoficción política en la plataforma Steam”. DOI: <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Lapoli>
- HAN, B. C. (2018). *Buen entretenimiento*. Barcelona, Herder Editorial.
- HON, A. (2022). *You’ve Been Played: How Corporations, Governments and Schools Use Games to Control Us All*. Londres: Swift Press.
- HUIZINGA, J. (2014). *De lo lúdico y lo serio*. Madrid, Casimiro.
- KEOGH, B. (2023). *The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production*. Cambridge, MIT Press.
- KERR, A. (2006). *The Business And Culture Of Digital Games: Gamework And Gameplay*. Londres, SAGE Publications.
- LÓPEZ-REDONDO, I. (2012). *El tratamiento del videojuego: de la Prensa Generalista a las revistas especializadas. Análisis comparativo de las ediciones impresas y digitales de El País, El Mundo, Público y 20 Minutos*. Tesis doctoral, Universidad de Sevilla.
- MARTÍN NÚÑEZ, M. Y NAVARRO REMESAL, V. (2021). “La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang”. *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, pp. 7-32. DOI: <https://doi.org/10.63700/902>
- MARTÍN NÚÑEZ, M., NAVARRO REMESAL, V., CASTRO, A., DELGADO, T., MONCHÁN, J. Y PELLERER, C. (2021). “Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego español”. *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, pp. 153-180. DOI: <https://doi.org/10.63700/905>
- MCGONIGAL, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*. Londres, Penguin.
- NAVARRO-REMESAL, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Valencia, Shangri-la Editorial.
- NAVARRO-REMESAL, V. (2017). “Enthusiast books and academic books: On ludoliteracy and the transference of its skills through the medium of print”. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 9(1), pp. 127-134.
- NYLUND, N. (2020). *Game heritage: Digital games in museum collections and exhibitions*. Tesis doctoral, Universidad de Tampere.
- OLIVA, M. (2021). ““Masterpiece! Auteurism and European videogames”. En NAVARRO-REMESAL, V. Y PÉREZ LATORRE, O. (Coord.). *Perspectives On The European Videogame*. Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 131-50.
- PETERSON, R. A. Y ANAND, N. (2004). “The production of culture perspective”. *Annual Review of Sociology*, 30(1), 311-334.
- SICART, M. (2011). “Against procedurality”. *Game studies*, 11(3), 209. Disponible en: https://gamedstudies.org/1103/articles/sicart_ap [Consultado 25-09-2025]
- SOTAMAA, O. Y SVELCH, J. (2021). *Game production studies*. Amsterdam, Amsterdam University Press.
- SVELCH, J. (2025). ““Purpose-Built for Happiness”: Panic’s Playdate as a Cozy Platform”. *DIGRA2025 Conference*, Malta. Disponible en: <https://easychair.org/smart-program/DIGRA2025/2025-07-02.html#talk:276730> [Consultado 25-09-2025]



¿Centros para la creación cultural y la innovación social? Políticas culturales locales e instituciones híbridas en Barcelona, Madrid y València

Joaquim Rius-Ulldemolins

Catedrático. Universidad de Valencia

<https://orcid.org/0000-0003-0582-2786>

joaquim.rius@uv.es

Juan Arturo Rubio Arostegui

Universidad Antonio de Nebrija

<https://orcid.org/0000-0002-7236-2866>

Pau Díaz Solano

Investigador postdoctoral. Universitat de Valencia

<https://orcid.org/0000-0003-3018-8430>

Artículo recibido: 16/03/2025. Revisado: 30/03/2025. Aceptado: 15/04/2025

Resumen: En las últimas dos décadas han aparecido nuevas instituciones públicas que combinan funciones culturales y de innovación social, normalmente ubicadas en antiguos espacios industriales rehabilitados. Centros como Medialab (Madrid), Las Naves (València) y el Canódrom (Barcelona) han evolucionado desde una orientación cultural hacia modelos híbridos que integran innovación social, desarrollo económico y nuevas formas de gobernanza. Estos hubs se han convertido en ejes de innovación dentro de las políticas culturales locales.

Palabras clave: política cultural; políticas locales; centros culturales; innovación social; ciudad creativa.

Centres for cultural creation and social innovation? Local cultural policies and hybrid institutions in Barcelona, Madrid and València

Abstract: Over the past two decades, a new type of public institution has emerged, positioned between a cultural center and a space for social innovation. Often located in former industrial buildings repurposed for public use, these initiatives have shifted from a cultural focus to an innovation-oriented approach, bringing in new actors and objectives. Three examples—Medialab (Madrid), Las Naves (València), and Canódrom (Barcelona)—show how local governments have transformed these spaces into hybrid hubs that combine social innovation with economic development. They now serve as key drivers of innovative, cross-cutting, participatory, and sustainable cultural policies.

Keywords: cultural policy; local policies; cultural centres; social innovation; creative city.



1. Introducción

En las últimas dos décadas, hemos sido testigos de la aparición de un nuevo tipo de organización que se presenta como centro de innovación y creatividad, y que no puede clasificarse fácilmente ni como política cultural ni como desarrollo social o económico: se trata de instituciones que pueden considerarse híbridas. Su aparición se ha visto oscurecida por otra característica común: la de ocupar antiguas fábricas, almacenes, hospitales u otros espacios en desuso. Por ello, a estos nuevos centros culturales se les ha denominado «fábricas creativas» (Observatorio Vasco de la Cultura, 2010), y las investigaciones se han centrado en su papel en la regeneración urbana y su impacto medioambiental, sobre todo en lo que respecta a la revitalización de espacios y la gentrificación (Marrero Guillamón, 2003; Martí-Costa y Pradel i Miquel, 2012).

Sin embargo, se ha prestado menos atención al rendimiento sustantivo, los objetivos, los programas, el público y el impacto de estos centros. En su lugar, a menudo se agrupan bajo categorías abiertas y en proceso de definición como la innovación so-

cial (García, Eizaguirre y Pradel, 2015). Por lo tanto, creamos que es esencial reconstruir la génesis de estos proyectos, no considerándolos simplemente a través de su definición actual, sino como iniciativas que han evolucionado debido a decisiones políticas y cambios en las agendas políticas locales. Por otro lado, desde el punto de vista de la sociología del conflicto, hay que decir que esta mutación no se ha producido sin contradicciones y elecciones complejas por la coexistencia de las demandas de los movimientos sociales y a la vez la tendencia a inscribir estos proyectos en una lógica emprendedora de la ciudad creativa (d'Ovidio y Pradel, 2013). Por ello, entendemos que los centros que vamos a analizar a continuación pueden describirse como espacios en proceso de hibridación, en una trayectoria que se inició en la década de los noventa y que continúa hasta la actualidad, pero no como instituciones estabilizadas, sino en una tensión permanente que depende en parte de los cambios en los gobiernos locales de los que dependen (Rius-Ulldemolins y Roig-Badia, 2023; Rius-Ulldemolins y Gisbert-Gracia, 2018).

Al conceptualizar la noción de institución-innovación cultural híbrida, partimos de la idea weberiana de que, en

la modernidad, las instituciones se han institucionalizado en un campo social relativamente autónomo que establece una lógica específica (Oakes, 2003) y un ámbito especializado de intervención pública en la cultura (Dubois, 1999). Sin embargo, a finales del siglo XX y, sobre todo, en el siglo XXI, los desarrollos subsumidos bajo el término posmodernidad socavan la autonomía de las esferas sociales al promover dinámicas híbridas (Jameson 1991). Así, en la esfera cultural surgen dinámicas de hibridación en las que la creación cultural, la marca urbana y el desarrollo económico van de la mano (Harvey, 1990; Molotch, 2002). Este es el contexto y el nexo causal que explica los fenómenos de pérdida de autonomía e hibridación de la política y las instituciones culturales. Así pues, la cuestión central aquí es hasta qué punto algunas instituciones pueden caracterizarse como híbridas, es decir, instituciones que no responden ni exclusivamente a la lógica de la política cultural ni a ninguna otra política específica, sino que son una mezcla de diferentes agendas bajo el paraguas de la categoría de innovación. En este sentido, el artículo trata de responder a la pregunta de si el surgimiento y desarrollo de estos proyectos y las experiencias de sus participantes muestran una mayor o menor compatibilidad entre las dimensiones cultural e innovadora, o si se trata de una categoría transitoria en la que acabará prevaleciendo una u otra, convirtiéndose únicamente en centros de innovación tecnológica y desarrollo económico.

2. Metodología y análisis comparativo de casos

Esta lógica de la hibridez expresaría también una tendencia más general de erosión (sin que ello signifique desaparición) de las lógicas culturales puras, por lo que esta situación de hibridación sería conflictiva para el campo cultural (que trataría de defender las instituciones como culturales) y sería, por tanto, una situación en constante evolución. Para examinar esta hipótesis, partimos del análisis de tres casos en las tres mayores ciudades de España: 1) El Canòdrom. Centro de innovación en Barcelona, y 2) Las Naves, centro de innovación en València. Centro de innovación social y urbana en València, y 3) Medialab Madrid/Prado/Matadero, en Madrid.

Así, el artículo se basa en la metodología del estudio de casos, en el que se han elegido tres instituciones que, desde la perspectiva adoptada, revelan una tendencia en política y cultura y gestión cultural en España que podría estar presente en otros contextos, ya que se trata de un fenómeno inter-

nacional. Se ha optado por la estrategia del estudio de caso para analizar un fenómeno emergente en el que los límites entre el fenómeno y el contexto no están claros, mediante una triangulación de diversas fuentes y metodologías (fuentes secundarias, datos cuantitativos y cualitativos) para construir el análisis (Yin, 2014).

Estos tres casos han sido elegidos por su ubicación en ciudades donde las industrias culturales son relevantes para el proyecto de ciudad y, al mismo tiempo, han sido escenario de intensos debates sobre la relación entre política cultural e innovación social desde la irrupción de los gobiernos del cambio surgidos del 15-M (Roth, 2019). Además, su carácter compartido de iniciativa local, inicialmente de tipo cultural y artístico, su trayectoria sostenida hacia centros de innovación cultural y social y su relevancia en los sectores culturales y de los movimientos sociales, las han convertido en un espacio de conflicto entre responsables políticos y agentes culturales y sociales. Aunque no son un estudio representativo a nivel nacional o internacional, son casos significativos que reflejan una tendencia observable en otras ciudades españolas y europeas (d'Ovidio y Pradel, 2013).

A partir de estos tres casos, se compararán varias dimensiones comunes: la definición inicial del proyecto, las diferentes etapas y redefiniciones de este, la articulación con las diferentes áreas del gobierno local y los conflictos por la definición y el control de los proyectos. En concreto, se analizarán las siguientes dimensiones:

- a) Origen de la iniciativa, agentes culturales y de innovación y funcionarios públicos implicados.
 - b) Definición de su misión inicial y sucesivas redefiniciones (hibridación entre los sectores cultural, económico y de activismo social).
 - c) Disputas entre las distintas áreas de gobierno y críticas de la oposición gubernamental.
- A nivel metodológico, se ha aplicado un estudio de caso basado en la triangulación de las siguientes fuentes de información:
- a) Análisis de las memorias de los centros y de las decisiones gubernamentales y planes de desarrollo de los gobiernos locales de Madrid, Barcelona y València.
 - b) Estudio de la evolución de la dirección (nombramientos, ceses, dimisiones, etcétera).

c) Estudio del impacto mediático de los cambios en la prensa: en la prensa estatal (*El Mundo*, *El Diario*) y local de Barcelona (*Diari Ara*) y València (*València Plaza*).

El presente trabajo es el resultado del proyecto de investigación «Sociedad digital y política cultural: retos y oportunidades de la digitalización para la acción pública de fomento de la creación, la participación y el patrimonio cultural (SOCIPOC)». Programa Especial de Acciones de Investigación de la Universitat de València (UV-INV_AE-3674253).

3. La política cultural en el siglo XXI: instrumentalización e hibridación

Desde finales del siglo XX, la política cultural local se ha convertido en una de las herramientas clave para comprender las nuevas tendencias de la política cultural (Schuster, 2002; Rius-Ulldemolins y Klein, 2020). Este cambio de paradigma se ha caracterizado por la transición de una lógica de democratización cultural, que dominaba a escala nacional, a una nueva orientación empresarial e instrumentalista en la política cultural local (Menger, 2010; Gray, 2008). En el siglo XXI, la creatividad ha surgido como una faceta fundamental del desarrollo urbano en las dos últimas décadas. Este cambio de paradigma ha dado lugar a nuevas formas de planificación cultural (Comunian, 2011).

La utilización de la política cultural para la regeneración urbana o para las agendas de desarrollo socioeconómico ha sido ampliamente discutida por las suposiciones que hace sobre las virtudes esenciales del arte y por la falta de ajuste de sus bases conceptuales a la realidad (Belfiore y Bennett, 2007; Belfiore, 2004; O'Brien y Miles, 2010), sobre las formas de aplicación de las políticas o las consecuencias imprevistas de estas, como el proceso de gentrificación urbana (d'Ovidio y Cossu, 2017; Rich, 2019; Vicario y Martínez Monje, 2003), o la transformación y mercantilización de la política cultural (Gray, 2007; Gray, 2008). Es innegable que el discurso en torno a la instrumentalización y su capacidad para fomentar la sostenibilidad es intrincado y ha sido explorado por otros estudiosos (Pascual, 2018; Ratiu, 2013; Kagan y Hahn, 2011; Dang y Duxbury, 2007; Red de Ciudades Creativas de Canadá, 2007). Sin embargo, este artículo pretende profundizar en este nuevo

tipo de centros que constituyen una de las iniciativas más innovadoras en el campo de la política cultural por su capacidad de generar lógicas transversales entre políticas públicas y una perspectiva más sostenible de la cultura en las ciudades del siglo XXI.

En estos nuevos proyectos han surgido en el contexto del desarrollo de dos tipos de políticas locales: a) la generación clústeres de industrias culturales orientados a la producción y los equipamientos culturales orientados a la difusión (Cooke y Lazzeretti, 2008); y b) la marca urbana, que se ha ido desarrollando de forma cada vez más consciente e intencionada a partir de eventos o infraestructuras culturales, o de la creación de productos culturales de gran impacto internacional, como los audiovisuales (Zamorano, 2020). Por ello, es fundamental destacar la importancia de la actividad internacional de los gobiernos regionales y locales (Zamorano y Rius-Ulldemolins, 2016), que los ha posicionado como protagonistas de la política cultural internacional.

Así, estos espacios se conceptualizan como entornos multisectoriales y multidisciplinares que abarcan diversas disciplinas artísticas, de diseño, visuales, de ingeniería e informáticas, con un énfasis central en la consecución de objetivos de valor público, en los que las nuevas tecnologías desempeñan un papel fundamental. Un importante corpus de investigación ha examinado los espacios de creación e innovación cultural desde la perspectiva de su función como comunidades de intercambio vibrantes que comparten ideas y proyectos (Boutillier, 2020). Además, estos espacios se han estudiado por sus contribuciones al desarrollo económico (Brandellero, 2011). En este sentido, se ha hecho hincapié en la necesidad de concentrar las actividades de innovación cultural en espacios donde puedan contribuir al desarrollo económico (Cooke y Lazzeretti, 2008). Esta noción también se deriva de la idea de la fecundidad de la existencia de espacios de encuentro creativo interdisciplinario (Currid, 2007).

Por el contrario, la perspectiva de la sostenibilidad se ha convertido en un elemento central en la formulación de las políticas culturales locales, complementando otros ejes de la gestión urbana como el desarrollo sostenible, la reducción de emisiones y la pacificación y peatonalización de los espacios urbanos. Esta integración fomenta el desarrollo de ciudades inteligentes y sostenibles. Sin embargo, los últimos avances subrayan la importancia de facilitar dinámicas ascendentes para implicar a los ciudadanos en la aplicación de estas es-

trategias urbanas. Como resultado, han surgido centros de innovación social para satisfacer esta creciente demanda, lo que supone un cambio de paradigma hacia el desarrollo de estrategias más sostenibles y eficaces (Capdevila y Zarlença, 2015). Estos centros se distinguen por formas emergentes de participación cultural que se sitúan en el nexo entre el consumo cultural activo, la creación cultural interdisciplinar y las formas emergentes de activismo social (Klein y Rius-Ulldemolins, 2021; d'Ovidio y Cossu, 2017). En este sentido, se ha destacado el vínculo entre la innovación cultural y la innovación social como vectores de democratización y participación ciudadana (García, Eizaguirre y Pradel, 2015). Estos desarrollos han sido promovidos por algunos gobiernos locales, como demuestran los ejemplos de Barcelona, València y, brevemente, Madrid durante los mandatos de los llamados gobiernos del cambio surgidos del movimiento 15-M (Salazar, Bianchi y Blanco, 2019). En estos casos, se han creado instituciones que se autodenominan espacios dedicados a la promoción del bien común, pero que al mismo tiempo dependen en gran medida de los gobiernos locales para la propiedad de los espacios y la financiación (Bianchi, 2022; Sánchez Belando, 2017). Además, estos avances no se han traducido en un cambio en las prioridades de las políticas culturales generales, que siguen centradas en las instituciones artísticas de alto nivel y en el desarrollo de marcas turísticas urbanas. Además, no se ha producido ningún cambio en las formas de aplicación a nivel de toda la ciudad, que siguen caracterizándose por la falta de participación (Rius-Ulldemolins y Roig-Badia, 2023).

4. Gobierno local, políticas culturales y fomento de la hibridación de la política cultural y de innovación

En Barcelona, València y Madrid ha surgido un nuevo municipalismo que institucionaliza el ciclo de protestas iniciado por el 15-M. Este ciclo comenzó en 2015 con la victoria de los llamados «gobiernos del cambio» (Roth, 2019) y concluyó con la pérdida de las alcaldías, primero en Madrid y posteriormente en Valencia y Barcelona. En estas ciudades, que son las tres más grandes del país, la creciente importancia de la cultura como elemento de desarrollo urbano desde finales del siglo XX se combina con una creciente implicación de los movimientos sociales y los sectores culturales en la agenda urbana y la política local, a favor de un modelo de ciudad procomún (Subirats, 2011; Monterde y Subirats, 2023).

El desarrollo de un nuevo modelo de política cultural procomún, surgido del agotamiento del modelo instrumentalizador de la cultura en un sentido económico (Balibrea, 2004; Rius-Ulldemolins, Joaquim y Sánchez, 2015) y de la voluntad de convertir la cultura en una palanca de transformación social mediante la generación de espacios dedicados al bien común (Barbieri, Fina y Subirats, 2012), tiene quizás su ejemplo más claro en Barcelona. Esta afirmación queda patente en los dos mandatos de Barcelona en Comú, un partido político de izquierdas, que ha hecho hincapié en la integración de la cultura con la educación y la innovación cultural para fomentar la participación democrática, la sostenibilidad y el compromiso cívico en la ciudad (Salazar, Bianchi y Blanco, 2019).

Por el contrario, València ha seguido desde la década de 1990 una estrategia empresarial a escala local y regional, aprovechando los grandes eventos y los espacios culturales y de ocio como catalizadores del desarrollo urbano y turístico (Prytherch y Boira Maiques, 2015). Sin embargo, estas operaciones a gran escala tuvieron un éxito limitado. Desde 2015 hasta 2023, los gobiernos de izquierdas aplicaron una política cultural que combinaba una mayor atención a la cultura local con una estrategia de marca urbana (Boix, Rausell y Abeledo, 2017). En este contexto, ha surgido una industria cultural en la ciudad de València, especialmente en los ámbitos de las artes escénicas, la música y el diseño, que ha facilitado la creación de centros de innovación cultural (Rausell, 2016).

Por último, la ciudad de Madrid se distingue por su papel como capital del Estado. Madrid sirve de centro neurálgico del gasto cultural de la Administración General del Estado y de las importantes instituciones culturales legadas por la monarquía. Además, Madrid concentra la totalidad de la industria tecnológica y financiera debido a su condición de capital (Rius-Ulldemolins, Rubio-Arostegui y Flor, 2021). A diferencia de lo que ocurre en otras ciudades, la política cultural urbana ha mostrado un notable grado de continuidad desde la década de 1980, centrándose en la difusión de la alta cultura y en la gestión directa o externalizada de empresas privadas, con un compromiso limitado del sector o de los movimientos sociales (Rubio-Arostegui, 2012; Rius-Ulldemolins y Rubio-Arostegui, 2013). Sin embargo, desde principios del siglo XXI, la capital oficial se ha unido una activa escena artística

que ha surgido en espacios no oficiales y que ha acabado instalándose en fábricas en desuso. Este fenómeno quedó ejemplificado con el triunfo electoral de Más Madrid en 2015, que pretendía potenciar los sectores emergentes y el activismo para transformar la cultura en un catalizador de la innovación social (Rius-Ulldemolins y Gisbert-Gracia, 2018).

Las tres ciudades presentan diversos modelos de integración del desarrollo urbano y la gestión cultural. Sin embargo, como demuestra la convergencia de los gobiernos locales en 2015 dentro del Estado español, se ha producido una adopción del discurso de los derechos culturales y la cultura común (Pascual, 2018). Además, en los tres casos se ha observado la aparición de nuevos actores en la política cultural, situados entre los gestores públicos, los activistas y los creadores. Estos actores pretenden establecer nuevos centros que integran la innovación social y la creación cultural. Los más destacados, Canòdrom (Barcelona), Las Naves (València) y MediaLab (Madrid), se analizarán en la siguiente sección.

5. Un análisis comparativo de casos de centros culturales híbridos: del proyecto cultural al centro de innovación, debates y conflictos

5.1 Canòdrom (Barcelona): la evolución del arte contemporáneo al activismo digital

El Canòdrom de la Meridiana se construyó en 1954 como estadio para carreras de galgos y cesó su actividad en 2006. Debido a su singularidad arquitectónica, representativa del estilo moderno catalán, fue catalogado como bien de interés local y, por tanto, adquirido por el Ayuntamiento de Barcelona en 2010 (Martí Alavedra y Cadena Catalán, 2015). Los tres mil metros cuadrados de carácter diáfano del edificio lo convierten en una estructura única y compleja de redefinir para otros usos, pero al mismo tiempo es emblemática para un barrio obrero con escasos equipamientos culturales públicos. La rehabilitación inicial, que supuso una inversión de 4,5 millones de euros, corrió a cargo del equipo de arquitectos dirigido por Josep Maria de Lecea.

En la actualidad, las asociaciones de vecinos abogan por destinar el edificio a entidades locales. Sin embargo, el proyecto de los responsables políticos era otro: en 2009, el Ayuntamiento de Barcelona, bajo el mandato del alcalde Jordi Hereu, del Partido Socialista de Cataluña, llegó a un acuerdo con el Gobierno

de Cataluña para convertirlo en una factoría de creación cultural similar al Centre d'Art Santa Mònica, que constaría de un espacio expositivo y otro para la producción de arte por parte de artistas en residencia (Serra, 2009). El entonces delegado de Cultura, en representación del Partido Socialista (y posteriormente, en 2022, como alto cargo y regidor de Barcelona en Comú), Jordi Martí, lo incluyó en la red de fábricas de creación, prestando especial atención al arte contemporáneo. Para ello, se contrató a Moritz Kung, comisario de arte suizo, mediante un concurso internacional, y así se inició un proyecto que debía abarcar un periodo de cuatro años. Sin embargo, con el cambio de gobierno en la Generalitat de Cataluña, que pasó a manos de Convergència i Unió (derecha catalana), el control del proyecto pasó al Museo de Arte Contemporáneo y finalmente se dio por concluido en 2012 (Bosco, 2012).

En consecuencia, en 2013, bajo los auspicios del gobierno local de Convergència i Unió, se replanteó el uso del proyecto, que dio como resultado su adscripción al ámbito de la Creatividad y la Innovación, y su establecimiento como Parque de Investigación Creativa como parte de la Red de Parques Tecnológicos de Cataluña. En 2015, su gestión fue transferida a la empresa privada Incubio, que pretendía facilitar la modernización tecnológica y la digitalización dentro de las industrias creativas (ICUB, 2016). Sin embargo, este giro empresarial y pro-empresarial resultó ser efímero. En 2015, con la victoria de Ada Colau, de Barcelona en Comú, en el gobierno local, se inició un nuevo cambio en su orientación. Aunque mantuvo su orientación empresarial, la nueva administración de la alcaldesa Ada Colau rechazó el enfoque proempresarial y optó por un lenguaje de participación y sostenibilidad (ídem).

No obstante, no fue hasta 2020, bajo el liderazgo del concejal de Cultura, Joan Subirats (Barcelona en Comú), cuando el Ayuntamiento decidió adoptar un enfoque de gestión más marcado dentro del paradigma de la ciudad creativa, con el objetivo de promover el activismo digital y los procomunes. El objetivo de este nuevo enfoque es dar cabida a «activistas e investigadores dedicados a reinventar la política, el ciberfeminismo, los procomunes digitales, la soberanía tecnológica y las emergencias climáticas y habitacionales». La instalación sufrirá un cambio de marca en su nueva etapa, adoptando el nombre de Centro de Innovación Digital y Democrática, lo que indica un alejamiento de sus raíces culturales y un giro hacia un papel más relevante en la promoción del activismo político. Aunque

permanece dentro de la macroárea de Derechos Sociales, Cultura y Educación y Ciclos de Vida, actualmente no está bajo la supervisión directa del Instituto de Cultura de Barcelona (ICUB). En su lugar, este centro se engloba en la nueva área de Innovación Democrática (Barandiaran, 2017). En consecuencia, aunque formalmente sigue formando parte de la política cultural en un sentido amplio, forma parte de una lógica transversal (participación social, innovación tecnológica y democratización política) de las políticas locales.



Figura 1 - Canòdrom. Centro de Innovación Digital y Democrática y página web del proyecto Decidim.barcelona «Construimos la Barcelona que queremos» (2023).

Fuente: Ajuntament de Barcelona, página web. <https://www.decidim.barcelona/>

Así, una de las líneas estables y principales es la promoción de Decidim, la plataforma de participación digital, y Metadecidim, la comunidad de reflexión y mejora sobre participación (Fuster Morell y Senabre Hidalgo, 2020). Por tanto, un valor fundamental del centro y de su equipo directivo es creer en internet ciudadano y en los beneficios democratizadores de las tecnologías digitales, con un enfoque metodológico para resolver técnicamente las dificultades de la participación social (Cardón, 2019).

Finalmente, el Canòdrom se distingue por su singular diseño arquitectónico pero ello dificulta su reconversión para usos alternativos. En la década de 2010, se recuperó como espacio vecinal y los arquitectos contemplaron inicialmente su uso como centro comunitario y de barrio. Aunque la atención se ha centrado en su relación con la comunidad local, incluido el programa de memorias del Canòdrom, que recoge la memoria histórica del barrio, la decisión no ha sido ofrecer el espacio a los residentes locales (y responder así a los derechos culturales), sino considerarlo como un espacio al servicio del sector activista, que constituye una de las bases sociales de su formación. A pesar de su limitado arraigo local, el Canòdrom ha logrado un importante éxito internacional, desempeñando un papel fundamental en la consecución del título de Capital Europea de la Democracia para Barcelona en 2023. Esto subraya su eficacia como instrumento estratégico de marca internacional para el gobierno local de Barcelona bajo el liderazgo del partido de izquierdas Comuns (Ajuntament de Barcelona, 2023).

5.2 Las Naves (València): La transformación de un centro cultural juvenil en un polo de innovación sostenible

La historia de Las Naves se remonta a 2013, cuando surgió como una iniciativa híbrida que combinaba la creación cultural y la innovación social. Está ubicado en un antiguo espacio industrial: un almacén de grano construido a mediados del siglo XX y conocido como la Fábrica Castellano del Grau, que cesó su actividad a finales de los años noventa. En un contexto de degradación urbana y abandono en el barrio del Grau, el Ayuntamiento de València cedió el espacio fabril a la multinacional Heineken para su rehabilitación en 2005. Heineken asumió la responsabi-

lidad financiera de la rehabilitación con el objetivo de reutilizar el espacio como sala de arte y música. Posteriormente, la instalación pasó a denominarse Sala del Espacio Verde, una designación derivada de su uso para albergar festivales y conciertos de mediano formato de música, que cosecharon un importante éxito de público hasta 2009. Sin embargo, en 2009, con la llegada del Plan de Actuación Integral en el Grau, la gestión del espacio pasó a manos de la concejalía de Juventud, que tenía como objetivo construir una iniciativa multidisciplinar para jóvenes creadores (Salas, 2016). Sin embargo, el inicio del proyecto, denominado Centro de Creación Contemporánea, se pospuso hasta 2011. Este proyecto, financiado por el Plan E de la Administración General del Estado, suponía la construcción de un auditorio con un coste de 8,6 millones de euros.

Finalmente, en 2011 se constituyó la Fundación Las Naves, que se inauguró en 2013 con este nombre. Este nuevo recinto combinaba espacios dedicados a las artes escénicas, al diseño gráfico y decorativo, y a la promoción de las industrias creativas. Fue dirigido por Ángel Pallás y gestionado por la Fundación València Escena Oberta, que tenía la idea de combinar creación, innovación y tecnología (Molins, 2013). Tras este primer año, el complejo amplió sus actividades con el auditorio Espai Mutant, un espacio teatral que desde entonces se ha convertido en un centro preeminente para la Fundación de la Comunidad Valenciana para la Promoción Estratégica, el Desarrollo y la Innovación Urbana. (Ver Figura 2 en página siguiente).

La transformación de Las Naves, de centro de creación contemporánea a espacio dedicado a la innovación social y ciudadana de forma participativa, coincidió con la victoria de la izquierda y el pacto de gobierno de La Nau (coalición de izquierdas formada por el Partido Socialista Valenciano, Compromís —nacionalista de izquierdas— y València en Comú-Podem —nueva izquierda—). La lógica de la consolidación de las tres fundaciones municipales de innovación (la Fundación InnDEA, la Fundación Crea y el Observatorio del Cambio Climático) en una entidad unificada, denominada Las Naves, es evidente. La integración estratégica de estas entidades tiene como objetivo aprovechar la experiencia y los recursos colectivos de sus respectivos equipos para impulsar la transformación de Las Naves en un

punto de encuentro para la innovación y la sostenibilidad. En consecuencia, desde 2015, bajo la dirección de Innovación de Jordi Peris, nombrado para este cargo por el concejal de València en

Comú, Las Naves ha experimentado una transformación de un espacio artístico polivalente a un centro de innovación.

Esta transformación, iniciada en 2015 bajo la dirección de Jordi Peris, ha sido un proceso prolongado, plagado de luchas y conflictos internos, precipitado por la reevaluación de los objetivos y la reconfiguración de los espacios existentes. Esta reestructuración ha conllevado la eliminación de la biblioteca y las zonas de ensayo, una medida que ha sido recibida con resistencia y contención. Por ello, se desalojó por la fuerza a numerosos grupos que anteriormente habían ocupado espacios dedicados, ya que se consideraba que su presencia continuada era un impedimento para la ejecución satisfactoria del proyecto. Cabe destacar las asociaciones de artistas visuales y diseñadores, que se vieron obligados a desalojar los locales que se les habían asignado como sede. (Garsán, 2017). Este hecho provocó una notable escalada de tensiones entre el regidor de Innovación Local y el regidor de Cultura, y el primero abogó por la rescisión de los contratos de los grupos culturales. El regidor defendió que el centro persistía en su orientación cultural y destacó la necesidad de entender la cultura en el contexto de la innovación (Viñas, 2017).

Desde 2017, se ha producido un cambio perceptible en el enfoque, con una marcada reducción de la dimensión cultural del centro y un énfasis exclusivo en su papel como centro de innovación. En consecuencia, su declaración de objetivos ha evolucionado para hacer hincapié en su papel de conductor entre diversos sectores sociales: la ciudadanía, la sociedad civil, el sector privado, el sector público y el mundo académico. Se posiciona como paradigma unificador de la innovación (Las Naves, 2022b). Para ello, ha desarrollado un modelo de Cátedras Universitarias en colaboración con la UPV y la UV (Transición Energética Urbana, Economía Colaborativa y Transformación Digital y Huerta de València), alineando sus esfuerzos con los objetivos de las Misiones València 2030 (Ayuntamiento de València, 2021). Sin embargo, la principal fuente de financiación de esta iniciativa es pública, ya que el Ayuntamiento de València aporta una parte sustancial del presupuesto. En 2021, el consistorio destinó a la iniciativa el 69 % del presupuesto total de 3,4 millones de euros, mientras que la Generalitat Valenciana aportó el 5%, los proyectos de la Unión Europea el 25% y los patrocinios y usuarios privados el 1%.

Durante el segundo mandato del Gobierno del Botànic se produjo un cambio de liderazgo al frente de Las Naves, con la asunción del cargo de consejero por parte de Carlos



Figura 2 - Edificio Las Naves como centro de innovación social (2023) y página web de la Fundación Las Naves.
Fuente: Los autores y la página web de Las Naves

Galiana, de Compromís. Al mismo tiempo, la institución dio la bienvenida a Marta Chillarón, una profesional con experiencia en el campo de la comunicación, como nueva gerente. A ella se une David Rosa, un profesional con experiencia como exdirector de Innovación Deportiva de Microsoft, que ha sido designado subdirector. En esta nueva etapa, la apuesta de Las Naves por ser un centro de innovación social y urbana sigue siendo coherente con la etapa anterior. Durante este periodo, se ha esforzado en promover València como ciudad sostenible a través de la iniciativa Misiones València 2030, así como en impulsar proyectos y redes de innovación. El centro ha adoptado un paradigma tecnoutopista, caracterizado por una visión optimista de la tecnología como catalizador de la transformación social. Se presenta como un espacio que pretende abordar retos sociales complejos, como la soledad, y contribuir a la sostenibilidad de la sociedad (Toledo, 2021). Sin duda, Las Naves ha contribuido al desarrollo de la agenda local de sostenibilidad y al establecimiento de la marca urbana de València, que ha sido reconocida como Capital Verde Europea 2024.

Un examen exhaustivo de las actividades de la institución revela un énfasis predominante en la investigación, el apoyo empresarial y los servicios de asesoramiento al gobierno local sobre iniciativas estratégicas, prestando especial atención a la sostenibilidad. El desarrollo de nuevas tecnologías ha permitido renovar y rehabilitar el edificio adyacente al molino harinero, con un coste de 4,7 millones de euros. El objetivo es transformar la ciudad en un nexo de startups innovadoras de producción cultural, con la participación de multinacionales tecnológicas como Hewlett, centrándose en la producción de videojuegos (Pastor, 2023). Hasta 2025, la organización seguirá priorizando una lógica cultural, aunque centrándose en la promoción de las industrias culturales y creativas en sentido amplio, abarcando, sobre todo, los aspectos aplicados como el diseño gráfico, la moda y la publicidad. En 2021, se llevaron a cabo 20 actividades en estas áreas (Las Naves, 2023). Sin embargo, el nombramiento en 2025 de un nuevo director, que anteriormente ocupó cargos en Microsoft y la FIFA, con el objetivo de priorizar la innovación tecnológica y la colaboración con los líderes de la industria, ha suscitado la preocupación de que el equilibrio entre creatividad e innovación pueda inclinarse hacia los intereses comerciales.

5.3 Medialab Madrid/ Medialab Prado/Medialab Matadero (Madrid)

El proyecto Medialab de Madrid, tras más de dos décadas de funcionamiento, ha experimentado tres etapas distintas, cada una de ellas en consonancia con la evolución de su ubicación física. En 2002, durante el mandato de José María Álvarez del Manzano (Partido Popular) como alcalde, Medialab Madrid se instaló en las instalaciones del Conde Duque. A lo largo de su historia, el centro ha funcionado bajo la supervisión del Ayuntamiento de Madrid y con el apoyo financiero de la empresa pública Madrid Destino, que depende del Departamento de las Artes. La gestión y autonomía del centro fue por iniciativa de los gestores culturales Karin Ohlenschläger y Luis Rico. El centro recibió el reconocimiento de los círculos académicos, culturales y del arte digital. Según Pau Alsina, «[el proyecto] no partía de un ecosistema cultural especialmente fuerte y cohesionado en la materia, sino todo lo contrario» (Caerols Mateo y Escrivano Belmar, 2019: 118). Sin embargo, la propia fundadora del proyecto, Ohlenschläger, se refería en esa publicación a sus experiencias previas en proyectos madrileños como Espacio[P], en el que había colaborado en los años noventa, y, sobre todo, a la primera referencia institucional española sobre la relación entre ciencia, tecnología y arte en el Cálculo Centro de la Universidad Complutense de Madrid (1968-1973).

En consecuencia, estos antecedentes históricos delinean una particular *path dependence* (Schreyogg y Sydow 2010), sustentando así las colaboraciones inaugurales en la creación artística en el campo del arte digital en Madrid. Estas experiencias se originaron en la Universidad Complutense de Madrid y, posteriormente, la emergencia global del movimiento abierto y la cultura libre generó el interés de diversos colectivos artísticos y académicos, así como de algunos gestores culturales e ingenieros de *software* libre por las nuevas posibilidades que ofrecían las herramientas digitales. Estas herramientas se forjaron en el entorno del movimiento abierto y la globalización en las décadas siguientes. Un ejemplo de ello es el primer taller programado en MLP, titulado ¡Toma las riendas!, dirigido por Daniel García Andújar. En él participaron «grupos de artistas que han estado desarrollando, o ayudando a desarrollar, plataformas autónomas para colectivos de artistas desde principios de los 90» (Medialab Madrid, 2006: 51). Este ejemplo demuestra que no se trata simplemente de otro proyecto de democratización cultural del Ayuntamiento de Madrid. Por el contrario, ejem-

plifica la institucionalización ascendente de los movimientos de cultura libre, un movimiento abierto compuesto por académicos de diversos campos del conocimiento vinculados a la cultura digital, activistas hackers y desarrolladores e ingenieros de *software* de código abierto, arquitectos y artistas interesados en las posibilidades de las nuevas herramientas digitales. Este movimiento aprovecha la experiencia previa de Karin Ohlenschläger y su capital social, quien se estableció en Madrid en los años noventa.

En segundo lugar, frente a la tesis de que el Medialab Madrid no contaba con un entorno propicio y cohesionado, evidenciamos justo lo contrario: que la génesis de este proyecto fue consecuencia de la confluencia y vitalidad de una clase social urbana y diversa, así como de grupos activistas con inquietudes culturales y tecnológicas que apuntalaron la participación abierta de proyectos, talleres y actividades en Medialab Madrid. El apoyo financiero a esta iniciativa procedió exclusivamente de los presupuestos municipales, mientras que el capital simbólico acumulado por Ohlenschläger a través de su implicación en el espacio artístico autogestionado conocido como Espacio [P] durante la década de 1990 en Madrid también contribuyó al proyecto. Este sustrato social activista, como se ha descrito anteriormente, también fue un sumatorio en la génesis del movimiento 15-M (Corsín Jiménez y Estalella, 2017).



Figura 3: Fachada del Media Lab Prado en el edificio rehabilitado de la antigua Serrería Belga (2013) y página web del Media Lab Prado Matadero (2024).

Fuente: Ayuntamiento de Madrid, Consejería de Artes, Deportes y Turismo (2013) y Medialab Prado (2024)

En la presentación «Medialab Madrid: metodología, procesos, transformación», Ohlenschläger describió, en el Labmeeting celebrado el 22 de septiembre de 2015 en Medialab-Prado, los temas transversales subyacentes en el conjunto de actividades, talleres, conferencias, exposiciones y producciones artísticas que estructuraron la temática de Medialab: Estos temas eran los siguientes: a) los procesos de comunicación digital, b) la transición al

arte digital y postmedia, c) las políticas de afectividad, d) la estética del biopoder y la ciencia, y e) el arte y el activismo social y digital (Ohlenschläger 2015). Desde la perspectiva sociológica de Becker (1984), Medialab Madrid representó una manipulación exitosa de las convenciones del arte. Es decir, las formas de arte vinculadas a la transformación digital y las interrelaciones con una ciudadanía prosumidora, en el marco del movimiento abierto y libre de la cultura y la ciencia, legitimaron una nueva forma de innovar y crear nuevos mundos artísticos (Corsin y Estaella, 2023). En resumen, Medialab Madrid contribuyó a la innovación artística al desarrollar un nuevo sistema de cadena de valor entre los nuevos outsiders del arte no convencional y no institucionalizado hasta 2002 por la administración pública. En la segunda fase, Medialab Madrid se trasladó a los sótanos de la antigua Serrería Belga, adoptando el nombre de Medialab Prado, en referencia a su nueva ubicación bajo la dirección de Juan Carrete. Durante este periodo, los arquitectos Langanita-Navarro se encargaron de la rehabilitación, ampliación y acondicionamiento de cuatro mil metros cuadrados para las actividades interdisciplinares del centro. Este cambio de ubicación se debió, entre otras razones, a la puesta en marcha del plan del eje Recoletos-Prado durante el mandato del alcalde Ruiz Gallardón, que concentró la oferta cultural en esa zona, conocida turísticamente como el Paseo del Arte, además de los museos del Prado, Reina Sofía y Thyssen ya existentes. La rehabilitación del edificio de la Serreña Belga vino precedida de otros proyectos de transformación de centros históricos en espacios culturales, como el antiguo Palacio de Telecomunicaciones (hoy centro), que se transformó en centro cultural en 2011. Finalmente, en marzo de 2021, Medialab se trasladó a Matadero Madrid y pasó a denominarse Medialab Matadero. Este traslado supuso la finalización del contrato de dirección de Marcos García. García había estado vinculado al centro desde sus inicios y lo dirigía desde 2014 mediante un concurso público. La decisión del traslado fue tomada por la concejala de Cultura del Partido Popular, Andrea Levy, y no contó con el apoyo de la oposición en el gobierno municipal ni de los colectivos de Medialab Prado, que forman parte de la comunidad Medialab Prado y se organizan bajo el lema «Somos el Laboratorio».

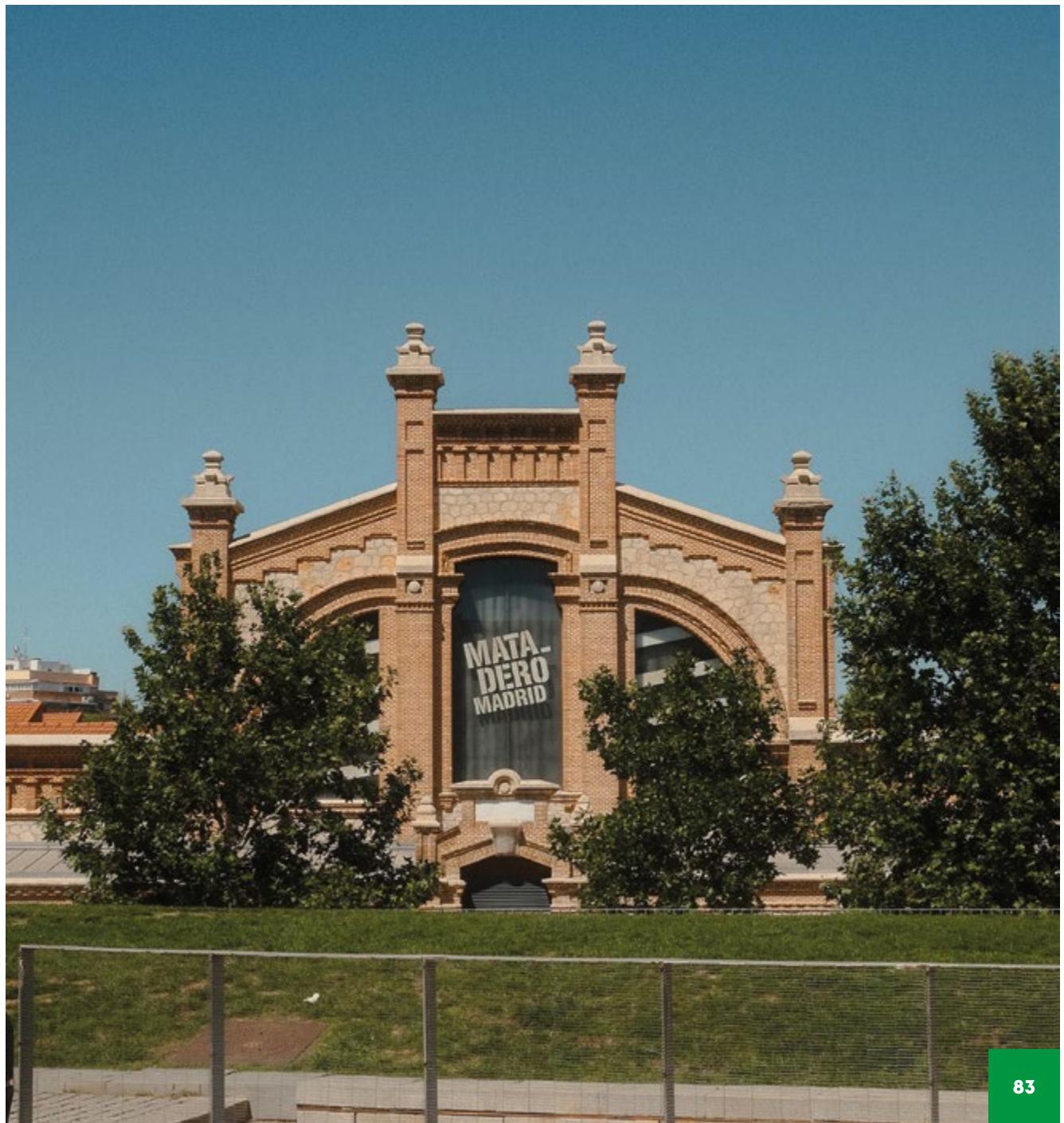
Estos colectivos percibieron el traslado como un medio potencial para desmantelar el proyecto y el concepto de Medialab. Cabe destacar que el

dominio público no contiene ningún organigrama del centro ni de su dirección, por lo que el proyecto carece tanto de capital como de una dirección estratégica explícita desde el año 2021.

6. Conclusiones

Desde el siglo XXI han surgido nuevas instituciones públicas que ocupan un lugar intermedio entre la política cultural, la promoción de la participación y el desarrollo social, y la innovación tecnológica y económica. Estas entidades representan una síntesis de lógicas sociales y políticas surgidas de la convergencia de los ámbitos artístico, político y tecnológico. También facilitan la participación de nuevas figuras, situándose en una posición intermedia entre los gestores públicos, los activistas y los investigadores. Se ha empleado la nomenclatura de «innovación social» para denotar este nexo, pero sostenemos que esta denominación, en su complejidad, oscurece la inestabilidad y el conflicto inherentes a este campo emergente. En términos generales, observamos que la categoría de innovación es el resultado de una mayor porosidad entre las esferas sociales de la cultura, la economía y la política. Este fenómeno puede interpretarse de varias maneras. Algunos agentes culturales lo perciben como una pérdida de autonomía y control, tal y como lo define Pierre Bourdieu en 2002. Por otro lado, puede considerarse como un compromiso con las dinámicas híbridas de la cultura contemporánea, tal y como reconocen estos nuevos tipos de instituciones (Boutillier et al., 2020). La aparición de nuevos públicos locales y centros ha captado la atención de los agentes culturales, de innovación y de desarrollo local, generando dinámicas de cooperación y transversalidad en las políticas culturales locales, que han contribuido a plantear la necesidad de la sostenibilidad y la participación en el diseño de estas políticas públicas.

En las tres ciudades más grandes de España se ha observado la aparición de este tipo de centros. Aunque estos centros son pequeños en términos de tamaño o presupuesto, han ejercido un profundo impacto debido a su condición de entidades emblemáticas de las políticas públicas locales emergentes que favorecen el procomún y la inspiración participativa, particularmente entre los gobiernos del cambio que llegaron al poder en 2015. Estos centros han evolucionado progresivamente y han establecido conexiones con diversas entidades, entre ellas universidades públicas, movimientos



sociales centrados en la sostenibilidad y otros agentes privados de desarrollo de la innovación. Sin embargo, dada su condición de espacios de titularidad pública, gestionados directamente o externalizados pero dependientes de la financiación pública, han permanecido vinculados en gran medida a las políticas públicas. En consecuencia, se les ha confiado a estos centros la tarea de desarrollar propuestas de políticas públicas sociales, fomentando la participación y realizando pruebas o evaluaciones, como demuestran iniciativas como la participación digital en Canòdrom, las Misiones por la Sostenibilidad en València o Medialab Prado Madrid.

Cuadro 1 -Centros locales en perspectiva comparada culturales y de innovación: definición, redefiniciones, articulación e hibridez

CENTROS	DEFINICIÓN INICIAL	REDEFINICIONES	ARTICULACIÓN DE POLÍTICAS PÚBLICAS	HIBRIDEZ
El Canòdrom (Barcelona)	El antiguo Canódromo de Barcelona, transformado en centro de arte contemporáneo	1) Adaptación del edificio de canódromo a centro de arte en 2012. 2) Centro de desarrollo empresarial de las industrias creativas en 2013. 3) Centro para la innovación democrática en 2020 y acoger proyectos de movimientos sociales.	La iniciativa pertenecía al Instituto de Cultura de Barcelona. Actualmente forma parte del Departamento de Servicios Sociales y Participación Social del Ayuntamiento, pero la gestión está encomendada a una cooperativa.	Definido como una encrucijada de tecnologías abiertas, cultura participativa y digital, el centro acoge proyectos sobre noticias falsas, activismo urbano, bienes comunes digitales y videojuegos artísticos.
Las Naves (València)	Un antiguo molino harinero renovado y sala de conciertos que se convirtió en un centro cultural juvenil en 2009.	1) Centro de creación multidisciplinar y auditorio de artes escénicas en 2011 2) Hub para los objetivos de sostenibilidad de la innovación social y económica desde 2017 3) Reorientado como centro tecnológico a partir de 2024.	Inicialmente perteneció al Departamento de Servicios a la Juventud, después al Departamento de Cultura y finalmente al Departamento de Innovación. En la actualidad, solo depende del Ayuntamiento el Departamento de Innovación, que se ha transformado en la Agencia València	Se define como un centro tecnológico, pero sus proyectos también se centran en las industrias creativas (diseño, arquitectura, videojuegos) y entre sus edificios se encuentra el centro de artes escénicas La Mutant.

			Capital de la Innovación	
Medialab Madrid/Medialab Prado/Medialab Matadero (Madrid)	Antiguo edificio industrial. Centro de creación y experimentación de cultura abierta y digital, arte interdisciplinar contemporáneo internacional y de vanguardia.	1) Medialab Madrid (2002-2006) centrado en un proyecto para un centro internacional de vanguardia arte de vanguardia y cultura digital. 2) Medialab Prado: declive internacional, pero manteniendo sus proyectos basados en un laboratorio ciudadano. 3) Nueva etapa con cambio de dirección y traslado a las instalaciones del Matadero centro cultural.	Iniciativa empresarial de la gestora cultural y comisaria de arte digital Karin Ohlenschläger con el apoyo financiero del Ayuntamiento de Madrid (Área de Arte del Ayuntamiento).	El centro está dedicado a las artes digitales, pero su definición de cultura es más amplia, abarcando la investigación digital, el diseño visual, la artesanía y las artes culinarias.

Fuente: los autores.

Estos tres casos son indicativos de una tendencia más generalizada, según la cual, desde la década de 1980, la política cultural se ha convertido en un elemento central de la agenda pública local. Sin embargo, este énfasis ha sido sustituido gradualmente por una lógica de innovación más abierta. Esta transición se ha producido en el contexto de la instrumentalización de la cultura por parte de las agendas económicas, sociales y de marca, así como de la aparición del concepto de ciudad creativa. Así, en la actualidad, la continuidad de estos tres casos no está amenazada a corto plazo debido a su prestigio acumulado como centros de innovación cultural y social, pero su futuro está pendiente de la redefinición de sus objetivos por parte del nuevo gobierno local. La evolución de estos tres casos sugiere la aparición de una nueva categoría de intervención. Sin embargo, una instrumentalización excesivamente empresarial, como se observa en el caso valenciano, corre el

riesgo de socavar la naturaleza híbrida y la convergencia multidisciplinar de estas iniciativas.

Las tres instituciones examinadas en este documento se crearon inicialmente como instituciones culturales, pero han experimentado una transformación hacia modelos más ambiguos bajo la etiqueta institucionalizada, aún nebulosa, de creatividad. Este cambio las ha hecho dependientes de los objetivos de las distintas agendas de los gobiernos locales. En este sentido, las dinámicas de hibridación observadas en los centros culturales españoles, caracterizadas por el activismo, representan una lógica predominante y han dado lugar a centros culturales ampliamente considerados como exitosos. Sin embargo, un examen crítico de los casos estudiados en España revela que, bajo el paraguas de la creatividad, las actividades culturales están siendo desplazadas (y, en algunos casos, como en València,

cia, separadas de la actividad de innovación) cerrando así la posibilidad de sinergias entre el sector cultural y la innovación social. En su lugar, estas actividades se orientan a satisfacer a un sector de gestores de la creatividad y a la marca de la acción municipal. Es importante señalar que, aunque este fenómeno puede no ser de aplicación universal, hay otros autores que han realizado análisis de casos de hibridación en otros países (Rushton, 2014). Además, aún es demasiado pronto para evaluar los efectos en términos de impacto social o valor público, que podrían estudiarse en la próxima década con una perspectiva más longitudinal.

8. Referencias citadas

- AJUNTAMENT DE BARCELONA (2023). Capital Europea de la Democràcia (2023-Barcelona: Ajuntament de Barcelona).
- AJUNTAMENT DE BARCELONA (2022). *Canòdrom. Ateneu d'Innovació digital i democràtica*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona.
- AJUNTAMENT DE VALÈNCIA (2021). *Marc estratègic de la ciutat de València. Estrègia Urbana València (2030)*. València: Ajuntament de València.
- BALIBREA, M. P. (2004). Barcelona: del modelo a la marca. En. *Desacuerdos 3l*, eds. Jesús Carrillo, et al., 261-271. Barcelona: Arteleku.
- BARANDIARAN, X. et al. (2017). Decidim: political and technopolitical networks for participatory democracy. *Recerca* (21): 137-50.
- BARBIERI, N., X. FINA, y J SUBIRATS (2012). Culture and Urban Policies. *Metropoles* 11 : 1-25.
- BIANCHI, Iolanda (2022). The commonification of the public under new municipalism. *Urban Studies*: 004(20980221101460).
- BOIX, R. et al. (2017). The Calatrava model. *European Planning Studies* 25 (1): 29-47.
- BOSCO, R. (2012). Moritz Küng, el director amordazado. *El País* 01/02/(2012 .
- BOURDIEU, P. (2001). *Campo de poder; campo intelectual*. Buenos Aires: Montressor.
- BRANDELLERO, A. (2011). Creativity, innovation and the cultural economy. *Cultural Trends* (20 (2): (209-11.
- CAEROLS M, y B.ESCRIBANO (2019). Medialab Madrid (2002-(2006.. *Artnodes*: 24 : 111-(20.
- CANÒDROM COMUNITAT. (2022). *Memorias del Canòdrom*. Barcelona: Canòdrom.
- CARDON, D. (2019). *Culture numérique*. Paris: PSP.
- COMUNIAN, R. (2011). Rethinking the Creative City. *Urban Studies* 48 (6): 1157-79.
- COOKE, P, y L. LAZZERETTI (2008). *Creative cities, cultural clusters and local economic development*. Londres: Edward Elgar.
- CORSIN, A. (2023). *Free Culture and the City: Hackers, Commoners, and Neighbors in Madrid, 1997–(2017)*. New York: Cornell University Press.
- CURRID, E. (2007). *The Warhol economy*. Princeton University Press.
- D'OVIDIO, M. y M. PRADEL (2013). Social innovation and institutionalisation in the cognitive-cultural economy. *Cities* 33 (0): 69-76.
- FUSTER, M., y E. SENABRE (2020). Co-creation applied to public policy. *International Journal of CoCreation in Design and the Arts*: 1-(20).
- GARCÍA, M., EIZAGUIRRE, S., PRADEL, M. (2015). Social innovation and creativity in cities. *City, Culture and Society* 6 (4): 93-100.
- GARSÁN, C. (2017). La AVVAC acusa a Las Naves de “dinamitar” el centro de producción y creació. *Valènciaplaza*: 03/04/2017.
- GARSÁN, C. (2017). Glòria Tello: “Me preocupa la deriva de Las Naves”. *Valènciaplaza* 17/02/2017.
- GRAY, C. (2008). Instrumental policies: causes, consequences, museums and galleries. *Cultural Trends* 17 (4): (209-22).
- HARVEY, D. (1990). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Oxford: Basil Blackwell.
- ICUB (2016). *Dossier Canòdrom Parc de Recerca Creativa*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona.
- LAS NAVES (2023). *Dossier presentació Programació ICC*. València: Ajuntament de València.
- LAS NAVES (2022a). *Cuentas anuales (2021*. València: Fundación Las Naves.
- LAS NAVES (2022b). *MEMORIA ABREVIADA (2021*. València: Fundación Las Naves.
- LÓPEZ, A. y MUNARRIZ. J. (2021). *El Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (1968-1973)*. Madrid: EC.
- MARRERO, I. (2003). ¿Del manchester catalán al soho barcelonés. *Scripta Nova* 7 (146).

- MARTÍ, X. (2015). *L'últim canòdrom. Barcelona 1980-2010*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona.
- MARTÍ, M. (2012). The knowledge city against urban creativity?. *European Urban and Regional Studies* 19 (1): 92-108.
- MEDIALAB MADRID (2006). *Memoria de Actividades (2002-2006)*. Madrid: Medialab Madrid.
- MENGER, P-M. (2010). *Cultural policies in Europe*. Tokyo: National Graduate Institute for Policy Studies.
- MOLINS, V. (2013). Las Naves, espacio de creación contemporánea: de almacén de grano a catedral creativa. 23/03/2013.
- MOLOTCH, H. (2002). Place in product. *IJURR*, 26 (4): 665-88.
- MONTERDE, A. y SUBIRATS, J. (2023). The Transformation of Urban and Digital Spaces from a Democratic Perspective. In *Urbicide: The Death of the City*, 145-155Springer.
- OBSERVATORIO VASCO DE LA CULTURA (2010). *Estudio Fábricas de Creación*. Vitoria-Gasteiz: Observatorio Vasco de la Cultura.
- OBSERVATORIO DE LA CULTURA (2024). Informe *Lo mejor de la cultura* (2024). Madrid: Fundación Contemporánea.
- OHLENSCHLÄGER, K. (2015). *Medialabmadrid metodología, procesos, transformación..* Madrid: Medialab-Prado.
- PASTOR, E. (2023). La Harinera abrirá a principios de (2024. 22/10/(2023 :
- RIUS-ULLDEMOLINS, J., ROIG-BADIA, M. (2023). Mutations of Barcelona's cultural policy model. *Journal of Urban Affairs*: 1-20.
- ROTH, L. (2019). *Ciudades democráticas: la revuelta municipalista en el ciclo post-15M*. Icaria Editorial.
- RUBIO-AROSTEGUI, J-A. (2012). La política cultural de los Gobiernos Autonómicos de la Comunidad de Madrid. *RIPS*, 11 (3): (205-34)
- RUBIO, AROSTEGUI, J. y RIUS-ULLDEMOLINS, J. (2022). Left cultural populism and Podemos. *Cultural Trends* 31 (2): 133-51.
- SALAS, J. (2016). Greenspace y las giras que ya no caben en València. 1/12/2016.
- SCHUSTER, J. M. (2002). Sub-national cultural policy - Where the action is: mapping state cultural policy in United States. *International Journal of Culture Policy* 8 (2): 181-96.
- SERRA, C. (2009). El canódromo de la Meridiana será un centro de arte. *El País* 22/01/2009 .
- SUBIRATS, J. (2011). *Otra sociedad. ¿Otra política?*. Barcelona: Icaria.
- TOLEDO, C. (2021). El laboratorio de la ciudad del futuro. *El Mundo*: 17-2021.
- VIÑAS, E. (2017). 'La deriva' de Las Naves explicada por su máximo responsable: Jordi Peris. *València Plaza* 2/06/2017.



Un sistema de información cultural local para los municipios españoles: BÁCULO 2.0

Vicente Coll-Serrano

Métodos Cuantitativos para la Medición de la Cultura. Universidad de Valencia.
(autor de correspondencia)
vicente.coll@uv.es

Olga Blasco-Blasco

Economía Aplicada. Universidad de Valencia.
<https://orcid.org/0000-0001-8576-8526>
Olga.Blasco@uv.es

Ying Wang

Cultural Development Institute. Yunnan University (China).
wangyingynu@163.com

Artículo recibido: 20/10/2025. Revisado: 08/11/2025. Aceptado: 10/11/2025

Resumen: BÁCULO 2.0 es una aplicación web creada con RStudio Shiny que reúne y cruza datos públicos sobre los municipios españoles para ofrecer información sobre sus políticas culturales. La herramienta integra diversos indicadores compuestos alineados con las directrices de la FEMP, facilitando el seguimiento y evaluación de estas políticas. Está dirigida a responsables municipales, profesionales de la cultura, investigadores y cualquier persona interesada.

Palabras clave: R shiny; visualización de datos; indicadores culturales; sistema de información cultural; base de datos de cultura; gobierno local; política cultural local; sistema de seguimiento y evaluación.

Influences of the Counterculture in Sixties (University) AndalusiaA local cultural information system for Spanish municipalities: BÁCULO 2.0

Abstract: BÁCULO 2.0 is a web application built with RStudio Shiny that compiles and cross-references public data on Spanish municipalities to provide information about their cultural policies. The tool integrates various composite indicators aligned with FEMP guidelines, facilitating the monitoring and evaluation of these policies. It is aimed at municipal officials, cultural professionals, researchers, and anyone interested.

Keywords: R shiny; data visualisation; cultural indicators; cultural information system; culture database; local government; local cultural policy; monitoring and evaluation system.



1. Introducción

El Departamento de Cultura de la FEMP (Federación Española de Municipios y Provincias) tiene entre sus principales objetivos la construcción de instrumentos que sirvan de manera efectiva a las autoridades locales responsables de la gestión cultural, tanto en la planificación como en la evaluación de las políticas culturales locales.

Como marco para la evaluación de las políticas culturales que deben implementar los gobiernos locales en España, la FEMP ha elaborado un documento de trabajo titulado *Nueva Guía para la Evaluación de las Políticas Culturales Locales* (FEMP, 2022), una actualización de un trabajo previo (FEMP, 2009) y adaptado a la Agenda 2030 de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible (Naciones Unidas, 2015) y a la Nueva Agenda Europea para la Cultura propuesta por la Comisión Europea (Comisión Europea, 2018). Esta nueva guía, resultado de un proceso de diálogo

que involucró a responsables políticos, agentes culturales y expertos en la materia, propone un amplio conjunto de indicadores para orientar, reflexionar y mejorar la realidad cultural a ni-

vel local a través de las políticas culturales de los gobiernos municipales.

Por otra parte, los procesos de seguimiento y evaluación de los planes, programas y proyectos que configuran las políticas culturales se apoyan en otros procesos relacionados con la observación de la realidad cultural (Autor, a). Esto conduce a la sistematización de los procesos de recogida de datos procedentes de diversas fuentes, su almacenamiento y su tratamiento, con el fin de proporcionar el conocimiento y la información necesarios para mejorar los procesos de toma de decisiones.

A partir de lo señalado, podemos inferir la importancia y necesidad de crear un sistema de información cultural sólido y fiable. Dicho sistema permitiría procesar los datos disponibles para obtener una visión más profunda y detallada de la realidad cultural local. En consecuencia, contribuiría a tomar decisiones más informadas y precisas en materia cultural.

En este artículo describimos BÁCULO 2.0 (BArómetro CULTURAL LOcal), una herramienta práctica cuyo objetivo es proporcionar al usuario final una aproximación de la dimensión cultural a nivel municipal en España. BÁCULO

2.0 se encuentra integrada, junto con otras aplicaciones interactivas, en un Sistema de Información Cultural (SICULTURA, www.sicultura.es) y cuenta con el apoyo de la Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP) y el Ministerio de Cultura. Todas las aplicaciones que configuran SICULTURA están orientadas a los diferentes agentes sociales, incluidos responsables de políticas públicas, docentes e investigadores, profesionales de los sectores culturales y creativos, así como a la ciudadanía en general.

2. Antecedentes. Breve historia de un proceso accidentado

A principios de 2005, la Comisión de Cultura de la FEMP nombró un grupo técnico, integrado por representantes de diversos organismos locales especializados en la gestión de la información cultural y la evaluación de políticas culturales, con el objetivo de (Escudero, 2009):

- Describir la situación de los sistemas locales de información cultural existentes en España en ese momento.
- Intentar comunicar las necesidades de información existentes a nivel local a los organismos responsables de cada ámbito (Ministerio de Cultura, Instituto Nacional de Estadística, etc.).
- Desarrollar herramientas de evaluación de las políticas culturales locales.
- Facilitar la creación de condiciones de trabajo en red entre los organismos locales especializados existentes.

En marzo de 2006, el equipo técnico decidió seleccionar entre sus miembros un grupo de trabajo más reducido,

al que se asignó la responsabilidad de construir un sistema de indicadores basado en la doble necesidad de:

1. Orientar las políticas culturales locales hacia los principios esbozados en la Agenda 21 de la Cultura (CGLU, 2004).
2. Implantar sistemas de información que permitan la planificación estratégica en la aplicación de las políticas culturales por parte de las administraciones públicas

Todas las aplicaciones que configuran SICULTURA están orientadas a los diferentes agentes sociales, incluidos responsables de políticas públicas, docentes e investigadores, profesionales de los sectores culturales y creativos, así como a la ciudadanía en general.

general de Política e Industrias Culturales. En 2009 se publicó bajo el título *Guía para la Evaluación de las Políticas Culturales Locales* (FEMP, 2009).

Durante el año 2010, el grupo de investigación “Métodos Cuantitativos para la Medición de la Cultura” (MC2), se encargó de diseñar una aplicación supervisada que permitiera la implantación efectiva del sistema de información basado en indicadores propuestos en el documento de trabajo de la FEMP (2009).

Esta aplicación se denominó Sistema Local de Indicadores, SICLO. Sin embargo, el proceso inicial de construcción de un Sistema de Información Cultural se vio abruptamente truncado debido principalmente a dos factores: la profundización de la crisis económica iniciada en 2008 y el cambio de gobierno en España en 2011.

No fue hasta el año 2019, de nuevo impulsado por la Subdirección de Cultura de la FEMP, cuando se retomó el proyecto con el objetivo de contar con un sistema que integre la información cultural a nivel municipal. El intenso trabajo realizado en esta segunda etapa culminó en el año 2022 con la publicación de la *Nueva Guía para la Evaluación de las Políticas Culturales Locales*¹. Esta nueva guía muestra una visión actualizada de la política cultural local a partir del examen de los principales cambios culturales, sociales, económicos, científicos e institucionales desde la FEMP (2009). Asimismo, la nueva guía analiza las consecuencias derivadas de determinados procesos de transformación y cambio, que varían significativamente, pero tienen efectos profundos y persistentes sobre la realidad y las políticas culturales. Entre los procesos considerados se encuentran la crisis financiera internacional, la pandemia Covid-19, los recientes avances en el conocimiento científico sobre los efectos de la cultura en la sociedad contemporánea, la consolidación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la agenda global, las aportaciones de la Nueva Agenda Europea para la Cultura (NAEC), la incorporación explícita de la perspectiva de género en la cultura, las tareas del Monitor de Ciudades Culturales y Creativas (CCCM) y las nuevas perspectivas y funcionalidades de las tecnologías digitales en el acceso abierto y la visualización de datos en los sistemas de información.

3. El nuevo marco metodológico para construir un sistema de información cultural local

La Nueva Guía constituye el marco teórico de referencia sobre el que debe construirse el Sistema Local de Información Cultural. En ella se entiende que las políticas orientadas a las actividades culturales forman parte integrante del núcleo que determina el abanico de posibilidades para el bienestar de los ciudadanos en términos de prosperidad material, bienestar social y felicidad individual. La política cultural se concibe, por tanto, como una acción colectiva de los gobiernos locales orientada al objetivo principal de mejorar la

realidad dentro de su ámbito y, en particular, a determinar las condiciones en las que opera el denominado “ecosistema cultural”, definido como el conjunto de relaciones de una comunidad humana con su dimensión simbólica.

La definición de ecosistema cultural adoptado en la Nueva Guía incorpora tres tipos de elementos en función de los agentes implicados: individuos creadores, mediadores y mercado. El primer tipo de elementos incluye las actitudes, habilidades y capacidades expresivas, creativas y artísticas de los individuos; el segundo tipo abarca las interacciones entre prácticas artísticas y culturales de distintos tipos de agentes; y el tercero se refiere específicamente al funcionamiento de los mercados de bienes y servicios creativos, culturales y artísticos.

La perspectiva de la Nueva Guía se limita al ámbito de competencias e intervenciones habituales del departamento de cultura de los gobiernos locales, aunque el enfoque se realiza en el contexto de la red de interacciones que la política cultural local establece con otras políticas locales, regionales y nacionales. Se reconoce, por tanto, que abordar la evaluación de la política cultural local requiere considerar las influencias que sobre el ecosistema cultural local ejercen otras políticas públicas como la territorial, la educativa, la de comunicación y la de innovación, así como diversos aspectos de la política económica (industrial, laboral, fiscal, comercial y turística).

Los objetivos operativos que caracterizan el esfuerzo de la Nueva Guía hacia la redefinición y actualización del marco de referencia emergente para la evaluación de la política cultural local son:

1. Centrar la atención en la distinción entre el uso intrínseco de la cultura para satisfacer los derechos culturales de los ciudadanos y otros posibles usos instrumentales de la cultura y la creatividad, que afectan principalmente a otros aspectos de la realidad.
2. Facilitar la evaluación de las políticas culturales locales evitando los temas contemplados en el marco anterior que, por su mayor complejidad teórica y práctica, complicaban excesivamente la tarea de los responsables de llevarla a cabo.
3. Incorporar explícitamente al sistema de información diversos aspectos y temas que, sin ser del todo

novedosos, han cobrado mayor relevancia en los últimos tiempos, como las cuestiones de igualdad de género, la vinculación de la cultura con los ODS o las consecuencias del desarrollo tecnológico a través de la conectividad y las redes.

El resultado más tangible, extenso y detallado de la Nueva Guía es un catálogo estructurado que propone un total de 173 variables e indicadores básicos. Estos se agrupan respectivamente en tres secciones generales y seis dimensiones temáticas. Las secciones generales se denominan: Variables Contextuales (sección X), Indicadores de Estructura de Política Cultural Local (sección Y), e Indicadores de Modelo y Estilo de Política Cultural (sección Z). Las dimensiones temáticas contempladas son: Satisfacción de los Derechos Culturales (A), Cultura y Sistema Económico (B), Cultura y Articulación Social (C), Cultura, Salud y Bienestar (D), Cultura y Educación (E), y Cultura y Objetivos de Desarrollo Sostenible (F).

Los indicadores propuestos en la Nueva Guía permiten a los distintos gobiernos locales definir y utilizar, si lo desean, su propio sistema de indicadores básicos basados en un marco conceptual común. Dichos indicadores pueden ser útiles para generar reflexiones internas sobre la visión y misión de la política cultural local e incluso para fijar objetivos o evaluar procesos que se desarrollan a lo largo del tiempo. Sin embargo, el documento de trabajo advierte que los indicadores básicos de los gobiernos locales pueden perder gran parte de su utilidad potencial si los datos no se recopilan y procesan estadísticamente en una base de datos conjunta que permita explorar la comparabilidad entre distintos ámbitos territoriales. Por ello, la nueva guía sugiere desarrollar “(...) una base de datos, en formato digital y conectada, que permita comparar los resultados de un municipio con otros de referencia, ya sean municipios de la misma provincia o comunidad autónoma, o por tener una población similar o niveles de renta parecidos” (FEMP, 2022, p.169).

4. Un sistema de información cultural local: BÁCULO 2.0.

BÁCULO 2.0 es la principal expresión operativa del marco conceptual reflejado en la Nueva Guía (FEMP, 2022) y responde al trabajo realizado por el grupo de investigación de MC2 en torno a tres líneas de acción:

1. Desarrollo de un conjunto de aplicaciones que permitan el acceso y/o visualización de la información relevante para los usuarios finales (responsables políticos, ciudadanía, gestores culturales, etc.).
2. Creación de un data warehouse para centralizar en una única base de datos la información disponible a nivel municipal en España.
3. Definición de un conjunto de indicadores compuestos que ofrezcan una visión de la amplitud, profundidad e impacto de la política cultural local.

En los siguientes subapartados se describe brevemente las principales características de BÁCULO 2.0.

4.1. Descripción del software. Desarrollando una aplicación web interactiva

BÁCULO 2.0 es una aplicación web interactiva diseñada utilizando *software* de código abierto. En concreto, ha sido construida con Shiny (Chang et al., 2022) y Shiny Dashboard (Chang & Borges Ribeiro, 2021). Hasta noviembre de 2025 la aplicación se encontrará alojada en un servidor de RStudio, el cual permite que la aplicación Shiny se ejecute en su propio entorno protegido, con acceso cifrado mediante SSL (Secure Sockets Layer); a partir de esa fecha se migrará a un servidor propio para proporcionar un mayor control sobre la aplicación y proporcionar un mayor rendimiento al usuario. Actualmente, hasta la migración, el usuario puede acceder a BÁCULO 2.0 a través del siguiente enlace:

<https://vcoll.shinyapps.io/BACULO/>

Todas las aplicaciones Shiny, desde las más sencillas hasta las más complejas, constan al menos de dos componentes: un objeto de interfaz de usuario (UI) y una función servidor (server). La UI contiene el código en R (R Core Team, 2022) que controla el diseño y la apariencia de la aplicación. Las funciones en la UI son principalmente envoltorios de código HTML. En el caso de BÁCULO, la interfaz de usuario consta de siete menús laterales: Introducción, Información municipal, Indicadores Báculo, Presupuestos, Equipamientos, Sobre los datos y Equipo de trabajo (ver Figura 1). La sección servidor contiene las instrucciones necesarias para construir la aplicación: allí se definen las relaciones entre los inputs introducidos en la UI y los outputs que

se obtendrán. En esta sección se encuentra el código en R para cargar, transformar datos, ejecutar modelos o generar visualizaciones.

La interactividad de las aplicaciones Shiny permite al usuario interactuar con los datos sin necesidad de manipular código R, gracias a la programación reactiva: cualquier cambio en la interfaz actualiza automáticamente la aplicación. El resultado es una herramienta potente, de uso sencillo y accesible para todo tipo de usuarios.

The screenshot shows the main interface of the BÁCULO 2.0 application. At the top left is the logo 'BÁCULO Barómetro Cultural Local'. To its right is the title 'Sistema de indicadores culturales de la FEMP' and the acronym 'MC' for 'Mejores Indicadores Culturales'. The left sidebar contains a navigation menu with the following items: 'Presentación' (highlighted in green), 'Información municipio', 'Indicadores BÁCULO', 'Presupuestos', 'Equipamientos', 'Sobre los datos', and 'Equipo de trabajo'. The main content area features a large image of a traditional Spanish town built on a rocky hillside. Below the image, there is descriptive text about the BÁCULO project and its indicators, followed by a bulleted list of three indicators: 'Ación', 'Progreso en ODS', and 'Impulso-Respuesta'. At the bottom of the page, there are logos for 'FEMP Federación Española de Municipios y Provincias' and 'GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE CULTURA'.

El Barómetro Cultural Local (**BÁCULO**) es una herramienta que proporciona información a los gobiernos locales para apoyar tanto los procesos de planificación y toma de decisiones como el seguimiento y evaluación de las políticas culturales. El sistema de indicadores culturales está basado en la [Nueva guía para la evaluación de las políticas culturales locales](#) y está estructurado en torno a tres indicadores:

- Indicador de **Acción**: recursos destinados a la cultura y de los diversos canales y mecanismos que utiliza para su aplicación.
- Indicador de **Progreso en ODS**: grado en que la política cultural aplicada por el gobierno local sintoniza con los postulados recogidos en la guía de indicadores de la FEMP.
- Indicador de **Impulso-Respuesta**: relación que existe entre el impulso cultural ejercido por el gobierno local y la respuesta ciudadana en forma de demanda cultural.

Colaboradores

Figura 1. Ventana principal de BÁCULO 2.0.

4.2. Estructura de los datos

La Nueva Guía de la FEMP organiza los requerimientos de información (variables e indicadores) para la evaluación de las políticas culturales locales en tres secciones genéricas y seis dimensiones temáticas: (1) Satisfac-

ción de derechos culturales, (2) Cultura y sistema económico, (3) Cultura y articulación social, (4) Cultura, salud y bienestar, (5) Cultura y educación y (6) Cultura y transmisión de valores.

Las secciones genéricas incluyen variables contextuales (sección X), indicadores de la estructura de la política cultural local (sección Y), e indicadores del modelo y estilo de la política cultural (sección Z). Por su parte, las variables contextuales (sección X) aportan datos para caracterizar la comunidad en la que opera la política cultural local (provincia y comunidad autónoma a la que pertenece), incluyendo población, edad, nivel educativo, renta, etc. En cuanto a los indicadores de la estructura de la política cultural (sección Y), describen los aspectos presupuestarios, reflejando su importancia relativa dentro del presupuesto global del gobierno local y su distribución por capítulos y funciones de gasto.

Para hacer posible la evaluación de la política cultural local y poder establecer comparaciones entre municipios, es necesario recabar la información necesaria que permita dotar de contenido al sistema. Después de una revisión exhaustiva de la Nueva Guía por parte del equipo de investigación de MC2, se concluyó que gran parte de los datos requeridos para obtener los indicadores contextuales se podían obtener acudiendo a las estadísticas publicadas por el INE o por distintos organismos públicos o privados.

Sin embargo, ocurre todo lo contrario con la mayor parte de la información requerida para la construcción de indicadores que permitieran tener una idea del desempeño de las entidades locales respecto a las distintas áreas temáticas abordadas en la Nueva Guía; en este caso, la carencia de información requiere preguntar directamente a las entidades locales, para lo cual se ha diseñado un cuestionario que consta de veinte preguntas, a partir de las cuales se pretende recabar la información relevante y objetivable de las dimensiones no contextuales (de la A, Satisfacción de derechos culturales, a la F, Cultura y transmisión de valores).

En definitiva, una de las principales aportaciones de BÁCULO 2.0 es que centraliza en una única base de datos una gran variedad de datos relativos a la dimensión cultural de los 8.132 municipios españoles. Pero sin duda, la principal contribución de BÁCULO 2.0 (y de las restantes aplicaciones que integran SICULTURA) es la comunicación al

usuario final de esta información mediante visualizaciones fácilmente interpretables.

Seguidamente se describe cómo se estructuran los datos y se visualiza la información en BÁCULO 2.0.

4.2.1. Información municipal

Al acceder a BÁCULO 2.0, se muestra por defecto el contenido del menú *Introducción* (ver Figura 1). Al seleccionar el menú *Información municipio*, el área principal muestra un panel con selectores de provincia y municipio. En este menú la aplicación ofrece, en primer lugar, los últimos datos disponibles respecto a población, edad media y renta media del municipio seleccionado. A continuación, la información se estructura en tres bloques:

1. Información demográfica: en el que se visualiza, por este orden y para el municipio seleccionado por el usuario: la evolución de la población, la evolución de la edad media, la evolución de la estructura de edad de la población (mayores de 65 años y menores de 18 años) y la evolución de la renta media. Los datos de este bloque proceden del Padrón municipal² y del Mapa de distribución de renta de los hogares del INE³.
2. Educación 2011: se refleja la estructura de los principales niveles educativos por sexo de acuerdo con los datos del censo de población de 2011 del INE⁴. En la aplicación se han agrupado los niveles educativos en cinco niveles: analfabeto, sin estudios primarios, estudios primarios, estudios secundarios y estudios terciarios. Se irá actualizando la base datos que nutre la aplicación cuando estén disponibles los datos (ver Figura 2 en página siguiente).
3. Evolución del empleo cultural: se muestra, para los años 2012 a 2021 y por sexo, el número de personas ocupadas, tanto en el régimen general como de autónomos, en actividades culturales correspondientes a los códigos CNAE. Concretamente, se han seleccionado como códigos vinculados con el empleo cultural los correspondientes a las actividades económicas: Edición (código 58), Actividades cinematográficas, de video, etc. (código 59), Actividades de programación y emisión



Figura 2. Información del municipio seleccionado: Albacete.

(código 59), Actividades de creación, artísticas (código 90) y Actividades de bibliotecas, archivos y museos (código 91).

Los datos de este bloque proceden del Ministerio de Inclusión, Seguridad Social e Igualdad¹⁵. Para aquellos municipios en el que el número de personas ocupadas es inferior a 5 se ha tomado como aproximación el valor de 3. Para los municipios en los que no se registran personas ocupadas en actividades culturales según los códigos especificados la aplicación devuelve: “NO HAY DATOS DISPONIBLES”.

4.2.2. Indicadores Báculo

Los indicadores de la sección Z de la Nueva Guía caracterizan el modelo de política cultural local, midiendo la prevalencia de diferentes formas de programación cultural (autoprogramación, programación participativa, coordinación interinstitucional o colaboración público-privada) y la distribución de género en las tareas de diseño y ejecución de dicha programación. Como se ha comentado anteriormente, para recabar esta información se ha diseñado un cuestionario (implementado en Lime Survey) que debe ser cumplimentado por los responsables de cultura de los gobiernos locales. El cuestionario consta de veinte preguntas y se ha estructurado en cinco bloques temáticos:

- Bloque 1. “Modelo de política cultural y equipamientos”: se realizan ocho preguntas y se trata de recabar información sobre actividades programadas y realizadas, asistentes (diferenciando por género), estimación del presupuesto destinado a actividades culturales, preguntas de equipamiento de los espacios públicos y por último se les pregunta si conocen la existencia de instalaciones que no sean de titularidad municipal.
- Bloque 2. “Satisfacción de derechos culturales”: se realizan cuatro preguntas. En la primera se desea determinar el número de visitantes a museos o salas de titularidad municipal, la segunda desea conocer el número de asociaciones y personas asociadas (distinguiendo por género), según el tipo de actividad que se realiza. En la tercera se desea conocer el número de actividades y días al año en el que se celebran actos festivos, festivales, ferias... promovidas por el ayuntamiento, y en la

última pregunta de este bloque, se pide al gestor que valore la relevancia que tiene para la política cultural del municipio mejorar el acceso a la oferta cultural y promocionar la participación cultural de la ciudadanía.

- Bloque 3. “Cultura y articulación social”: está compuesto por tres preguntas que tratan de conocer el número de personas beneficiarias (diferenciando por género) de actividades de formación cultural ofrecidas o subvencionadas por el ayuntamiento, obtener una valoración sobre la inclusión y satisfacción de necesidades culturales atendiendo a distintas poblaciones y/o colectivos, y por último, en este bloque se pide una valoración sobre la relevancia de la política cultural en la articulación social, inclusión, integración y fomento de la interacción comunitaria.
- Bloque 4. Dedicado a “La Cultura y los ODS”, compuesto por cuatro preguntas relacionadas con los ODS. En este bloque se quiere dar respuesta a la dimensión F de la Nueva Guía. En este bloque se realizan preguntas para conocer el número de acuerdos de la corporación local con instituciones educativas, programas relacionados con áreas de salud, concienciación medioambiental, paz y justicia, consumo responsable, igualdad de género y sensibilización sobre la no discriminación.
- Bloque 5. “Observaciones”: se realizan dos preguntas abiertas en las que se les indica a los responsables de llenar la encuesta que pueden indicar las observaciones que consideren oportunas, y una segunda en la que pueden comentar la existencia de dificultades en la implementación de las políticas culturales, así como como los puntos fuertes y los aspectos que mejoraría.

El cuestionario concluye con un apartado de “Identificación del municipio”, donde se pide que se indique el ayuntamiento del que se han recogido los datos y las funciones de la persona encargada de completar el cuestionario.

El cuestionario ha sido difundido por la FEMP a todos los ayuntamientos y se están planificando varias sesiones de trabajo (a realizar entre septiembre y diciembre de 2025) para orientar a los responsables culturales sobre cómo cumplimentarlo. Cuando se

disponga de datos, para cada municipio participante se visualizarán tres indicadores principales (Autor, b), que han sido construidos siguiendo las recomendaciones de la OCDE (2008):

- Indicador de Acción: mide los recursos destinados a cultura y los mecanismos de implementación.
- Indicador de Progreso en la consecución de ODS (Sintonía): mide el grado de alineación entre la política cultural municipal y los postulados de la guía de la FEMP.
- Indicador de Impulso-Respuesta: mide la relación entre el esfuerzo cultural del gobierno local y la respuesta ciudadana en forma de demanda cultural.

Para proporcionar una idea orientativa del tipo de visualización que proporcionarán los indicadores BÁCULO, se ha realizado una simulación de datos para 50 municipios⁶. Uno de estos municipios es Onda, en la provincia de Castellón. Cuando se selecciona este municipio, en la parte superior derecha se muestran las puntuaciones globales de los indicadores BÁCULO, inicialmente en una escala de 1 a 5. Inmediatamente debajo, como se refleja en la Figura 3, los resultados específicos de cada uno de los indicadores se recogen en un panel independiente.



Figura 3. Resultados del menú Indicadores BÁCULO: Indicador de Acción.

En el panel del indicador de Acción, relativo a los recursos destinados a la cultura y de los diversos canales y mecanismos que utiliza para su aplicación, en la parte izquierda se muestra (ver Figura 3) un diagrama en el que el centro se representa el indicador compuesto Acción y en exterior las cinco dimensiones que lo conforman. En el gráfico se muestran tres colores: verde, si el valor de la dimensión/indicador es superior a una determinada referencia; naranja, si los resultados del municipio y referencia son similares; y rojo en el caso que el resultado del municipio

se sitúe por debajo del de la referencia. Al hacer clic sobre cada uno de los círculos aparece la puntuación obtenida por el municipio seleccionado. Al hacer doble clic, se despliega un gráfico en la parte derecha con detalles sobre la dimensión seleccionada. Por ahora únicamente está operativa la dimensión de actividades.

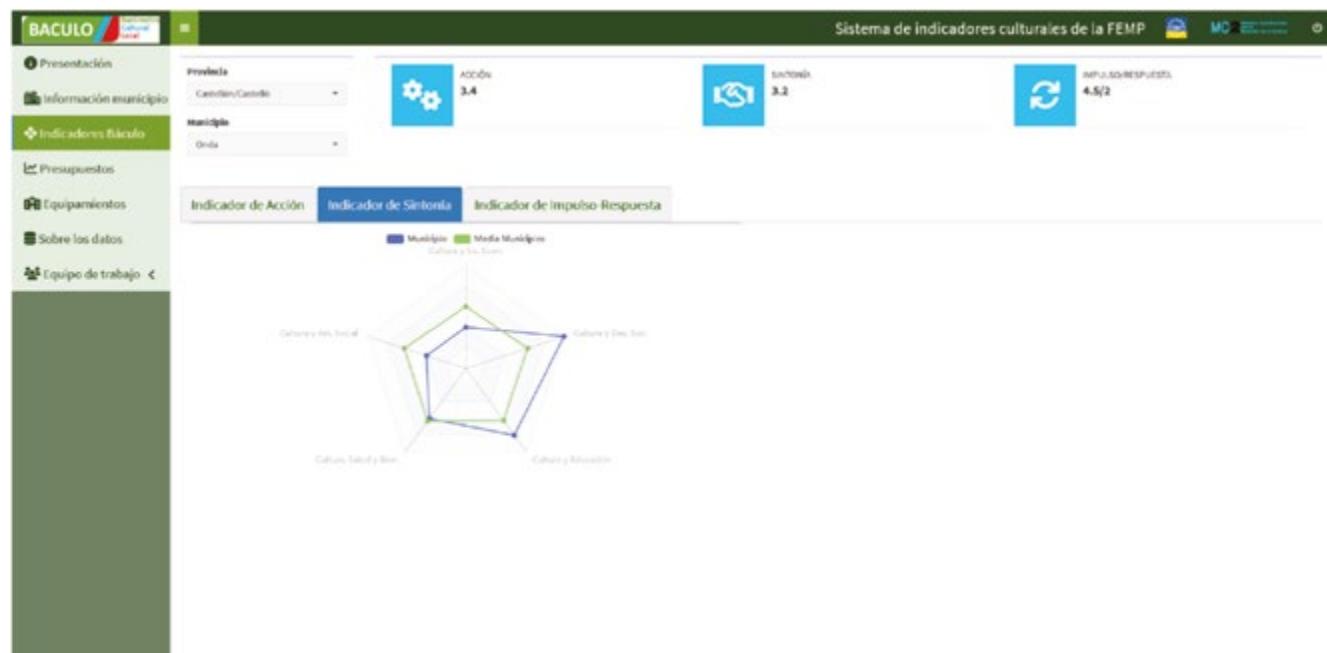


Figura 4. Resultados del menú Indicadores BÁCULO: Indicador de Sintonía/Progreso ODS.

En el panel del indicador de Sintonía o Progreso con la consecución de los ODS (Figura 4), que hace referencia al grado en que la política cultural aplicada por el gobierno local sintoniza con los postulados recogidos en la guía de indicadores de la FEMP, se muestra un gráfico de tipo radar las puntuaciones obtenidas por el municipio seleccionado en cada una de las dimensiones del indicador y el correspondiente valor para una referencia (en este prototipo, la media de los municipios seleccionados), facilitando así la interpretación comparativa.

Por lo que respecta al panel del indicador Impulso-Respuesta (ver Figura 5), que se refiere a la relación que existe entre el impulso cultural ejercido por el gobierno local y la respuesta ciudadana en forma de demanda cultural, se ha optado por representar el impulso y la respuesta (dos primeros gráficos de izquierda a derecha) tanto del municipio seleccionado (color azul) como de la referencia (color verde) mediante un gráfico de tipo gauge para visualmente realizar la comparación. En los siguientes dos gráficos se muestran, también para el municipio seleccionado y la referencia, la contribución de las dos dimensiones que componen el impulso y la respuesta en el resultado global de estos indicadores (Ver Figura 5 en página siguiente).

4.2.3. Presupuestos

En la Nueva Guía, dentro de los indicadores de estructura de la política cultural local se hace referencia a un total de ocho variables relacionadas con los presupuestos municipales. Los presupuestos de las entidades locales se encuentran accesibles en el portal del Ministerio de Hacienda y Función Pública, concretamente pueden



Figura 5. Resultados del menú Indicadores BÁCULO: Indicador de Impulso/Respuesta.

descargarse de la aplicación web CONPREL⁷. En esta aplicación el usuario puede acceder a los presupuestos, planeados y liquidados, desde el año 2002 hasta la actualidad. Si el usuario está interesado en acceder al máximo desglose de los presupuestos, los datos se encuentran en formato Access.

Los presupuestos municipales, regulados por la Orden EHA/3565/2008, están divididos en ingresos y gastos.

- Ingresos: clasificados por su naturaleza económica (préstamos, impuestos, venta de patrimonio, etc.).
- Gastos: clasificados de forma funcional (en qué se gasta: cultura, deportes, recogida de residuos, etc.) y económica (cómo se gasta: personal, bienes corrientes, transferencias, etc.).

BÁCULO 2.0 muestra, para el municipio seleccionado, tanto presupuestos planificados como presupuestos ejecutados. A modo de síntesis, y como puede verse en la Figura 6, en la parte superior derecha del área de resultados se proporciona para el municipio seleccionado: (1) el gasto total y por habitante, (2) el gasto total en cultura y por habitante y (3) el porcentaje del gasto de personal en cultura respecto del total del gasto en personal (Ver Figura 6 en página siguiente).

La información de los presupuestos municipales en la ventana principal del menú se ha organizado dos paneles: (1) Presupuesto total y en cultura y (2) Distribución del gasto en cultura. La información se facilita para los presupuestos planeados (hasta el año 2022) y liquidados (hasta el año 2021). La evolución temporal del presupuesto total y en cultura se muestra a través de un gráfico de líneas. La distribución del gasto en cultura se visualiza mediante un gráfico de donut animado. Las partidas consideradas son las principales partidas recogidas en los presupuestos, a saber: Administración general de cultura (código 330); Bibliotecas y archivos (código 332);



Figura 6. Resultados del menú Presupuestos.

Equipamientos culturales y museos (código 333); Promoción cultural (código 334); Protección y gestión del patrimonio histórico-artístico (código 336); Instalaciones de ocupación del tiempo libre (código 337) y Fiestas populares y festejos (código 338).

El usuario puede descargarse los gráficos de presupuestos haciendo clic en el ícono de descarga que se encuentra en la parte superior derecha del gráfico. Además, el usuario también puede descargarse en una hoja de cálculo Excel los datos utilizados para la visualización gráfica.

En nuestra opinión, los datos de presupuestos pueden ser explotados de forma extensa porque la información disponible es muy rica y detallada. Para ello, SICULTURA cuentan con otra aplicación: DIPRELO (Descarga Interactiva de Presupuestos Locales).

4.2.4. Equipamientos

La base de datos en BÁCULO 2.0 también incluye información sobre equipamientos culturales de titularidad pública, concretamente museos, bibliotecas y teatros. Las fuentes son: (1) el directorio de museos y colecciones, (2) el directorio de bibliotecas españolas, y (3) la Red Española de Teatros, Auditorios, Circuitos y Festivales de titularidad pública. Estos datos se muestran en un mapa interactivo. Dentro de un proceso de mejora de la visualización de la información contenida en BÁCULO 2.0, en estos momentos nos encontramos sustituyendo la información geolocalizada de equipamientos culturales en BÁCULO 2.0 porque se ha desarrollado una aplicación específica para este fin; dicha aplicación está disponible en la plataforma de SICULTURA y permite visualizar una gran variedad de equipamientos culturales: Bibliotecas, Centros comunitarios, Centros de arte, Cines, Escuelas, Escuelas de idiomas, etc. Los datos que maneja la aplicación provienen de la explotación de OpenStreetMap, Wikidata y Wikipedia.

5. Conclusiones

La *Nueva Guía para la Evaluación de las Políticas Culturales Locales* es el marco de referencia de la FEMP para la evaluación de políticas culturales municipales. BÁCULO 2.0 constituye su expresión práctica como sistema de información cultural local, dirigido a tres tipos de usuarios: responsables políticos, investigadores y ciudadanía.

- Responsables políticos: BÁCULO 2.0 centraliza datos específicos aportados por los departamentos de cultura locales, permite evaluar políticas culturales y compararlas entre municipios de características similares.
- Investigadores: la aplicación concentra información municipal dispersa en múltiples fuentes y formatos, facilitando el acceso rápido a datos relevantes para estudios en economía de la cultura.
- Ciudadanía: responde preguntas como ¿cuántos habitantes tiene mi municipio?, ¿cuál es la renta media?, ¿cuánto gasta en cultura?, ¿en fiestas?, ¿y cómo se compara con los municipios vecinos?

Hemos presentado un sistema de información cultural que hemos denominado BÁCULO 2.0, una herramienta fácil de usar y accesible que permite a los responsables de la formulación de políticas monitorear y evaluar las políticas culturales implementadas en su municipio. El diseño de todas las funcionalidades que actualmente conforman BÁCULO sigue las directrices generales establecidas en la nueva guía de la FEMP para la evaluación de las políticas culturales (FEMP, 2022).

Como hemos señalado, BÁCULO 2.0 no es una herramienta destinada únicamente a los responsables de políticas públicas. BÁCULO 2.0 también resulta de gran utilidad para investigadores en el ámbito de la economía de la cultura y para la ciudadanía en general, ya que permite encontrar en una sola aplicación una gran cantidad de datos a nivel municipal que, de otro modo, serían relativamente complicados de acceder debido a la diversidad de sus formatos y fuentes, lo que supondría además un consumo considerable de tiempo. La aplicación está también pensada para ser utilizada por la ciudadanía, dado que gran parte de los resultados se comunican mediante visualizaciones.

El desarrollo de BÁCULO 2.0 continúa en curso con la incorporación de nuevas funcionalidades como la definición de referentes que favorezcan la comparación (municipios con gasto per cápita en cultura similar, con estructura poblacional semejante, etc.), la implementación de modelos estadísticos para estimar la demanda cultural potencial de los municipios, la mejora de las visualizaciones existentes y la incorporación de otras nuevas, la actualización de la base de datos con información proveniente de fuentes aún no utilizadas (por ejemplo, datos de la Agencia Tributaria, la Encuesta de Presupuestos Familiares, la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, etc.) y la introducción de herramientas que permitan descargar datos predefinidos por los usuarios.

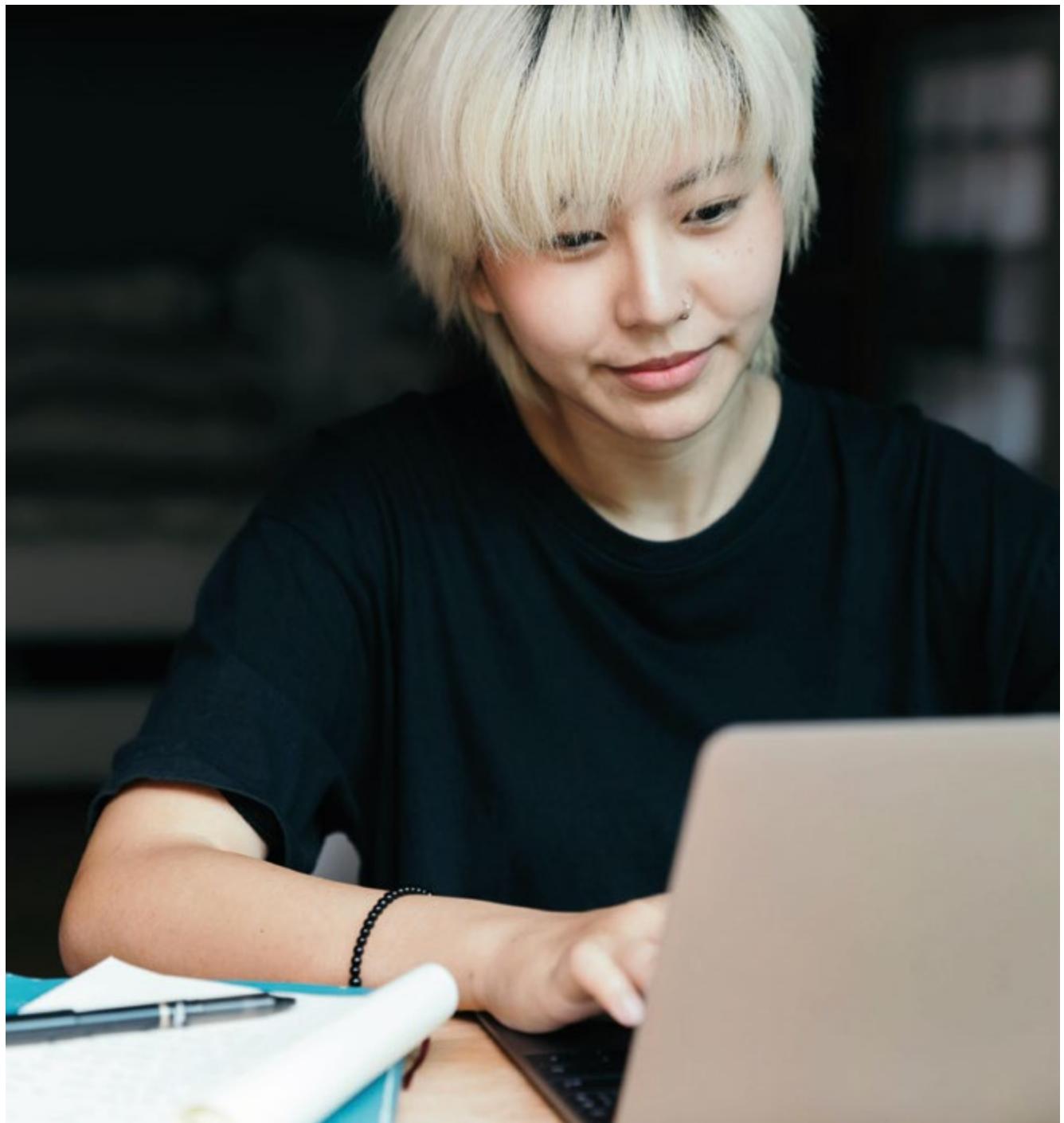
Desde la FEMP se ha lanzado una campaña de difusión y formación de BÁCULO 2.0 y del cuestionario que debe ser cumplimentado por los responsables del área de cultura de las entidades locales, con el objetivo de incentivar la aportación de datos por parte de los municipios, lo que aumentará la potencia y utilidad de la herramienta. Por último, nos gustaría mencionar que las aplicaciones de SICULTURA, entre las que destaca BÁCULO 2.0, están en actualización constante, lo que permite incorporar todas las mejoras de usabilidad en las que se está trabajando.

Notas

1. A partir de ahora nos referiremos a este documento como Nueva Guía.
2. <https://www.ine.es/dynt3/inebase/es/index.htm?padre=525>
3. Enlace acortado: <https://go.uv.es/e6jLDhA>
4. Enlace acortado: <https://go.uv.es/nxok4VY>
5. Enlace acortado: <https://go.uv.es/GBB6WRh>
6. Los datos han sido simulados por el profesor Francisco G. Morillas Jurado. En el anexo se facilita un listado de los municipios para los que se han simulado datos para visualizar los Indicadores Báculo.
7. <https://serviciostelematicosext.hacienda.gob.es/SGFAL/CONPREL>

Referencias

- Chang W. & Borges Ribeiro B. (2021). Shinydashboard: Create dashboards with ‘Shiny’. R package version 0.7.2. <https://CRAN.R-project.org/package=shinydashboard>



Chang W., Cheng J., Allaire J., Sievert C., Schloerke B., Xie Y., et al. (2022). Shiny: Web application framework for R. R package version 1.7.4. <https://CRAN.R-project.org/package=shiny>

Author, a

Author, b

Escudero, J. (2008). La construcción del sistema de indicadores para la evaluación de las políticas culturales locales desarrollado por la FEMP. Historia de un proceso de cooperación. *Periférica*, 9:115-132. <https://doi.org/10.25267/Periferica.2008.i9.06%20%20>

European Commission (2018). A new European Agenda for culture. Available at <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52018DC0267&from=EN>

FEMP, Federación Española de Municipios y Provincias (2009). *Guía para la evaluación de políticas culturales locales*. Madrid: FEMP. Available at: http://femp.femp.es/files/566-61-archivo/Gu%C3%A1A_Evaluacion_FEMP_FINAL.pdf

FEMP, Federación Española de Municipios y Provincias (2022). *Nueva guía para la evaluación de políticas culturales locales*. Madrid: FEMP. Madrid: FEMP. Available at: https://www.femp.es/sites/default/files/multimedia/nuevaguia_indicadoresculturalocal_r.pdf

Ministerio de Economía y Hacienda (2008). Orden EHA/3565/2008, de 3 de diciembre, por la que se aprueba la estructura de los presupuestos de las entidades locales. *Boletín Oficial del Estado* 297. Available at: <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2008-19916>

OECD (2008). Handbook on constructing composite indicators: Methodology and user guide. Report for the European Commission. <https://doi.org/10.1787/9789264043466-en>

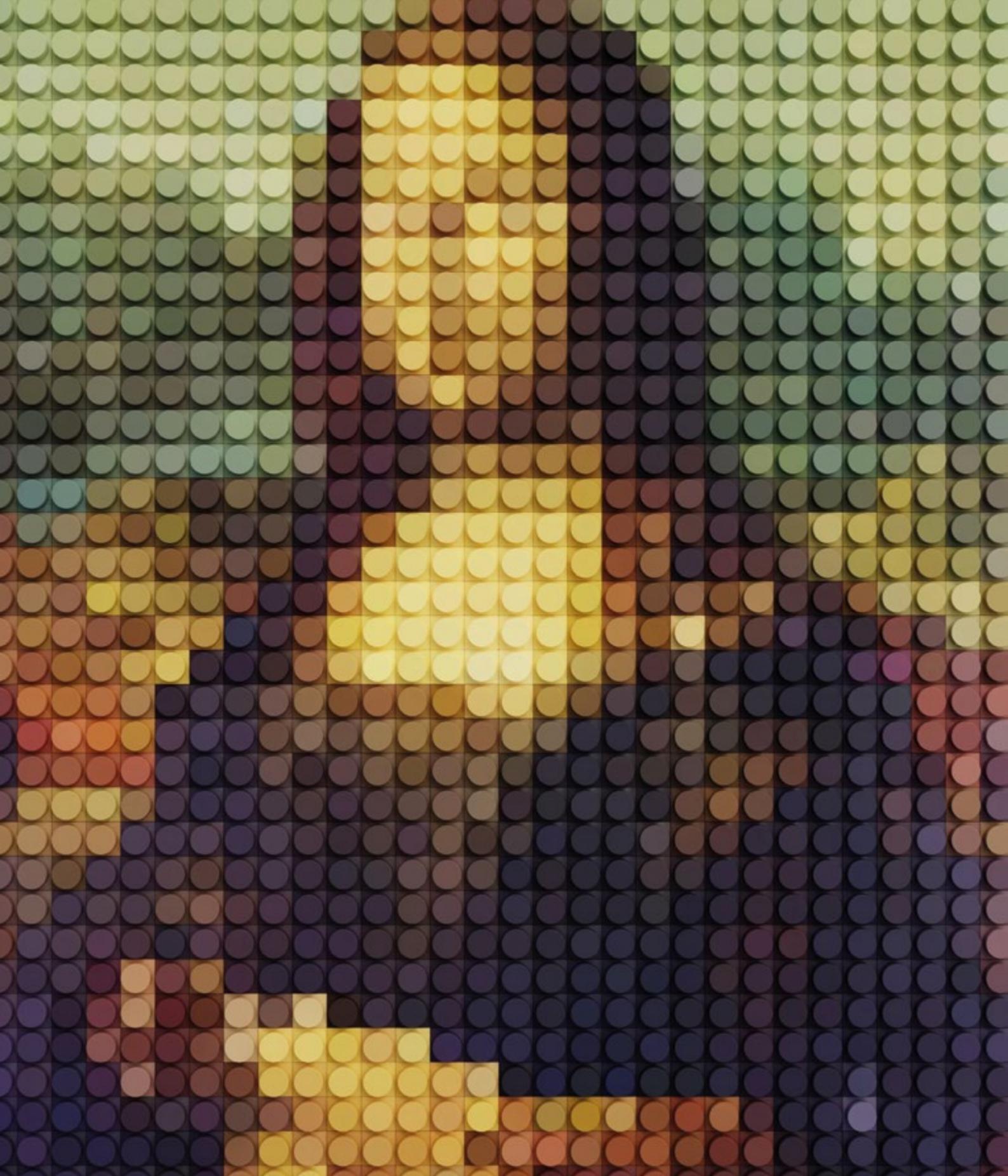
R Core Team (2022). R: A language and environment for statistical computing. Vienna, Austria: R Foundation for Statistical Computing.

United Nations (2015). Transforming our world: the 2030 Agenda for sustainable development. Available at: https://unctad.org/system/files/official-document/ares70d1_en.pdf

Anexo: Listado de municipios para los que se ha simulado datos para visualizar los Indicadores Báculo.

PROVINCIA	MUNICIPIO
Alicante/Alacant	Mutxamel
Alicante/Alacant	Novelda
Alicante/Alacant	Petrer
Asturias	Langreo
Badajoz	Almendralejo
Badajoz	Don Benito
Balears, Illes	Ciutadella de Menorca
Balears, Illes	Marratxí
Barcelona	Premià de Mar
Barcelona	Sant Adrià de Besòs
Barcelona	Sitges
Cáceres	Plasencia
Cantabria	Camargo
Castellón/Castelló	Onda
Castellón/Castelló	Vall d'Uixó, la
Ciudad Real	Alcázar de San Juan
Ciudad Real	Tomelloso
Ciudad Real	Valdepeñas
Córdoba	Puente Genil
Coruña, A	Ribeira
Gipuzkoa	Eibar
Girona	Lloret de Mar
Girona	Olot
Jaén	Andújar
Jaén	Úbeda
Málaga	Ronda
Murcia	Águilas
Murcia	Caravaca de la Cruz
Murcia	Cieza
Murcia	Jumilla
Murcia	San Pedro del Pinatar
Murcia	Yecla

Palmas, Las	Arucas
Santa Cruz de Tenerife	Puerto de la Cruz
Sevilla	Carmona
Sevilla	Rinconada, La
Soria	Soria
Tarragona	Cambrils
Tarragona	Tortosa
Tarragona	Vendrell, El
Teruel	Teruel
Valencia/València	Alaquàs
Valencia/València	Aldaia
Valencia/València	Burjassot
Valencia/València	Manises
Valencia/València	Oliva
Valencia/València	Ontinyent
Valencia/València	Xàtiva



Inteligencia Artificial y fondos museísticos

María Ávila Rodríguez

<https://orcid.org/0000-0001-6822-2660>

Yolanda López López

<https://orcid.org/0000-0003-4516-7843>

Pablo Cisneros Álvarez

<https://orcid.org/0000-0002-4875-9273>

Inmaculada Delage González

<https://orcid.org/0000-0002-2393-1495>

Profesorado Universidad Internacional de la Rioja

Artículo recibido: 16/10/2024. Revisado: 15/12/2025. Aceptado: 03/06/2025

Resumen: La investigación tiene como objetivo principal el profundizar en los usos que se hace de la tecnología con inteligencia artificial en los museos para el conocimiento de sus fondos, su didáctica y su difusión. La metodología ha consistido en la consulta de la literatura científica con alta indexación, publicada en los últimos años, que abordase la temática planteada. Los resultados obtenidos han descubierto que las tecnologías con inteligencia artificial han tenido un desarrollo significativo en los campos estudiados, especialmente a partir de la pandemia. No obstante, todavía quedan muchas posibilidades por explorar, otras por matizar y mejorar, así como no olvidar que el uso de las tecnologías con inteligencia artificial debe responder a la necesidad de facilitar el conocimiento universal de los usuarios a los museos..

Palabras clave: Inteligencia artificial; museos; colección de museos; didáctica; difusión cultural.

Artificial intelligence and museum collections.

Abstract: The main objective of the research is to delve into the uses made of technology with artificial intelligence in museums for the knowledge of their collections, their didactic and their diffusion. The methodology has consisted of consulting highly indexed scientific literature, published in recent years, that addresses the topic raised. The results obtained have discovered that technologies with artificial intelligence have had significant development in the fields studied, especially since the pandemic. However, there are still many possibilities to explore, others to refine and improve, as well as not forgetting that the use of technologies with artificial intelligence must respond to the need to facilitate universal knowledge of users to museums.

Keywords: Artificial intelligence; museums; museum collection; didactics; cultural diffusion.

107



1. Los museos y la tecnología con Inteligencia Artificial

En el ámbito museístico, la IA tiene amplia presencia y diferentes usos. Incluso, hay proyectos que han empleado los museos como lugares idóneos para que el usuario (Weitz et al., 2021) o los estudiantes (Candello et al., 2021) conozcan la IA y sus posibilidades. La IA está cada vez más extendida y los museos tendrán que cambiar sus antiguos procesos para aprovechar su potencial (Zhao et al., 2022).

El patrimonio cultural es vulnerable a los desastres naturales y a los comportamientos antrópicos. Para predecir los valores microclimáticos a corto plazo de la colección del castillo de Rosenborg se aplicaron los modelos NAR (Non-linear Autoregressive) y NARX (Nonlinear Autoregressive with Exogenous) a las series temporales del microclima local (Bile et al., 2022). También habría que citar al sistema CHPC (Cultural Heritage Preservation and Conservation),

que regula automáticamente los parámetros microclimáticos y ayuda al personal del museo a la elección de las salas de exposición adecuadas (Konev et al., 2021); usar la IA para impedir que

los textiles se degraden por las condiciones ambientales y la acción de microorganismos (Ilies et al., 2022) o velar por las colecciones de los museos en edificios históricos (La Russa y Santagati, 2020).

La IA se ha usado para la creación de museos virtuales (Scarano et al., 2019). Estos respaldan la itinerancia virtual inmersiva y el tacto virtual y proporcionan una nueva forma de visitarlos (Zhang y Liu, 2023). Pero otras investigaciones muestran sus ventajas y desventajas en comparación con los museos físicos (Baloian et al., 2021). Tampoco se puede olvidar que la IA ayuda al diseño de los museos inteligentes (Wang, 2021). Junto a lo anterior, está la producción artística [figura 1 en página siguiente]. Teachable Machine crea obras para exhibirse en un futuro museo (Chang et al., 2021).

2. Metodología

2.1. Objetivos de la investigación

El objetivo principal de esta investigación es analizar el uso que los museos hacen en la actualidad de la IA para el conocimiento de sus fondos, la didáctica de sus cole-



Figura 1. Unsupervised, Machine Hallucinations, del Refik Anadol Studio en el MOMA de Nueva York en 2022.

Fuente: <https://refikanadolstudio.com/projects/unsupervised-machine-hallucinations-moma/> (Consultado el 11/10/2024).

ciones y su difusión. Paralelamente, se definen otros cuatro específicos:

- Presentar los principales usos de la IA en los museos.
- Ahondar en la practicidad y validez de la IA en los museos.
- Establecer una discusión entre la aplicación de la IA para nuevos usos museísticos y su diálogo con la concepción tradicional del museo.
- Reflexionar sobre las sinérgicas entre los museos y la IA y su perspectiva futura.

2.2. Método

La metodología seguida ha sido la revisión de la literatura científica que versa sobre los museos y la IA. La consulta de publicaciones ha atendido solo a revistas de impacto desde el 2017 a la actualidad. La base de datos consultada ha sido Web of Science y, especialmente, las publicaciones con el factor de impacto Journal Citation Reports. Para la bús-

queda se usó como término principal la palabra “museum”. Esta se acompañó de dos términos: “AI” y “Artificial Intelligence”.

2.3. Procedimiento y muestra

La búsqueda bibliográfica en Web of Science con los criterios antes indicados dio como resultado las siguientes publicaciones:

- “Museum” + “AI”: 65 referencias.
- “Museum” + “Artificial Intelligence”: 329 referencias.

Sin embargo, tras analizar profundamente los resultados obtenidos, muchos trataban temas muy alejados al planteado en la investigación y otros no se centraban concretamente en la IA para el conocimiento de los fondos museísticos, su didáctica y difusión, a pesar de versar sobre la IA. Tras la criba, el total de trabajos resultantes para esta investigación fueron 64 (un 11.42%).

3. Resultados

3.1. Conocimiento de los fondos museísticos e IA

Uno de los aspectos fundamentales que debe desarrollar un museo es la gestión de sus fondos. El estudio de Kim y Lee (2022) propone un nuevo sistema de archivo de museo que utiliza tecnología de IA para extraer características emocionales y enriquecer la base de datos de archivo. Del mismo modo, se ha puesto la IA al servicio del análisis semántico sensorial de imágenes para desarrollar unas exposiciones más efectivas (Sun y Wang, 2023).

Las bases de datos digitales son un elemento esencial en los museos contemporáneos. La investigación de Bobasheva et al. (2022) se fundamenta en la base de datos Joconde, mantenida por el Ministerio de Cultura francés. Joconde incluye metadatos semánticos que describen las propiedades de las obras de arte y su contenido. La investigación concluye que la retroalimentación entre la IA y el aprendizaje automático proporciona las herramientas para abordar los desafíos del trabajo de los conservadores de museos que describen las obras de arte y buscan las imágenes relevantes.

La aplicación Smart Culture Lens [figura 2] utiliza un sistema de clasificación visual de piezas cerámicas mediante IA. Se recopilaron 19.610 imágenes de 7.346 cerámicas a través de fotografías y páginas web de museos. Finalmente, se entrenaron modelos representativos de detección de objetos, Faster R-CNN y Mask R-CNN en base a un sistema de la clasificación cerámica. En definitiva, el estudio de Yi et al. (2021) posibilitó a las personas explorar obras intuitivamente desde una nueva perspectiva que difiere de los métodos tradicionales.

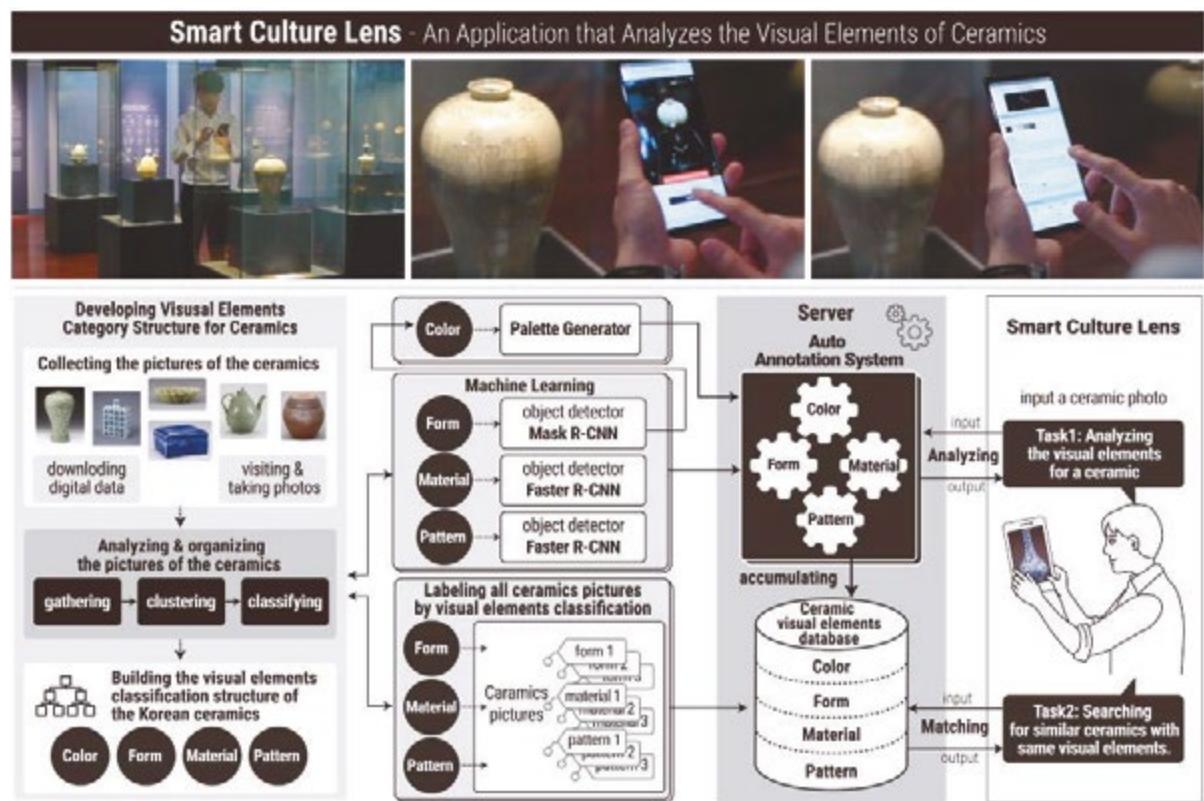


Figura 2. Aplicación Smart Culture Lens. Fuente: Yi et al (2021).

La revolución tecnológica ha cambiado la percepción de las obras. Con la digitalización, las pinturas, que alguna vez fueron óleos sobre lienzo o grandes obras de arte expuestas, se han convertido en meras réplicas de sí mismas y con un código binario asignado. La materialidad del arte se ha transferido a un nuevo mundo digital, más familiar para ser leído por una IA que por humanos. La transmedialidad abre un nuevo concepto de percepción y cambia cómo debe examinarse el arte (Tvrđić, 2022). El aprendizaje automático demuestra sus capacidades y logra resultados excepcionales en tareas de reconocimiento y clasificación de obras en museos.

Del mismo modo, también se ha aplicado la IA para un mejor conocimiento de estatuas antiguas, camaseos, frisos de altar, bajorrelieves, frescos o monedas de la dinastía Julio-Claudia. El estudio de Gusev (2021) utiliza las apps Reface y FaceApp para mejorar su identificación. Descubrieron que Reface tiene una capacidad limitada, pero útil, para restaurar la apariencia aproximada de las narices dañadas en estatuas. Paralelamente, confirmaron identificaciones tradicionales y propusieron correcciones en la atribución de obras de museos y colecciones privadas de todo el mundo.

Para terminar, no se puede olvidar la importancia de las bibliotecas digitales para almacenaje de imágenes de obras de los museos. El estudio de Kalenov et al. (2019) muestra cómo integrar copias digitales, piezas de una biblioteca, archivo y museo representados en forma de textos, imágenes gráficas y objetos de audio/vídeo, incluidos modelos 3D, utilizados en la biblioteca virtual. En la investigación se introduce la ordenación jerárquica con niveles con subtemas que facilitan el conocimiento de las obras.

3.2. Didáctica y difusión de los fondos museísticos e IA

La IA cambió el modo en el que el visitante se acerca a las colecciones (Pisoni et al., 2021) y se está convirtiendo en algo común para las bibliotecas, archivos y museos (Craij, 2021). El potencial de estas posibilidades aún no se ha explorado plenamente, especialmente en el sector del patrimonio cultural, donde las tecnologías inmersivas benefician tanto al usuario como museo (Murphy et al., 2022).

El estudio de Varitmidis et al. (2021) evaluó a los chatbots con IA y su utilización en los museos. El proyecto de Schaffer et al. (2022) desarrolló el prototipo de chatbot, lla-

mado ChiM [figura 3 en página siguiente], basado en IA que permite la interacción conversacional mediante entrada de texto y voz. En este sentido, los visitantes pueden hacer preguntas sobre determinadas obras de arte y recibir respuestas en formatos multimodales (texto, audio, imagen o vídeo). Paralelamente, estudios como el de Gaia et al. (2019) constatan que atraen visitantes.

Los robots cognitivos con IA capaces de interactuar con personas mediante algoritmos. Por ejemplo, un robot humanoide puede ser guía turística en un museo. El estudio de Saggese et al. (2019) presentó un robot llamado MIVIA-Bot, que es capaz de comprender el habla y extraer datos biométricos como la edad, el sexo o el estado emocional. El robot integra la información en un diálogo con un lenguaje natural siendo un excelente guía de museo.

Duguleana et al. (2020) crearon un agente virtual inteligente que interactuó con los usuarios para mejorar la accesibilidad a los fondos del museo Casa Mureșenilor de Brașov (Rumanía). Obtuvo un alto nivel de aceptación entre los visitantes y personal del museo. Del mismo modo, la IA ha desarrollado audioguías automáticas. El proyecto de Vallez et al. (2020) diseñó un dispositivo con auriculares y cámaras que identificaba las obras mediante un terminal computarizado según las preferencias del visitante.

Los sistemas de recomendación (Kovavisaruch y Sanpechuda, 2021; Pavlidis, 2019) desempeñan un papel cada vez más importante. Los museos han puesto mucho empeño en que sea la IA la que conozca las inquietudes o gustos del visitante (Sarkar et al., 2023). La aplicación móvil Smart Search Museum, presentada por Su et al. (2019), conjugaba técnicas de recomendación e IA de vanguardia con buenos resultados de satisfacción. También había que recordar a YOPSEI, un sistema integrado que formula la tarea de recuperación de información de reconocimiento de imágenes (Ionnakis et al., 2019). Un paso mayor da DEGARI 2.0 (Dynamic Emotion Generator And Reclassifier), presentado por Lieto et al. (2023), cuya principal novedad reside en el desarrollo de recomendaciones afectivas obtenidas por la estructura espacial de la rueda de las emociones de Plutchik.

La IA se ha desarrollado en los museos de ciencias con una clara intención didáctica. Ante el problema de exponer materiales físicos sin explicación u orientación, Yannier et al. (2022) proporcionó ayuda a los alumnos para lograr una compren-

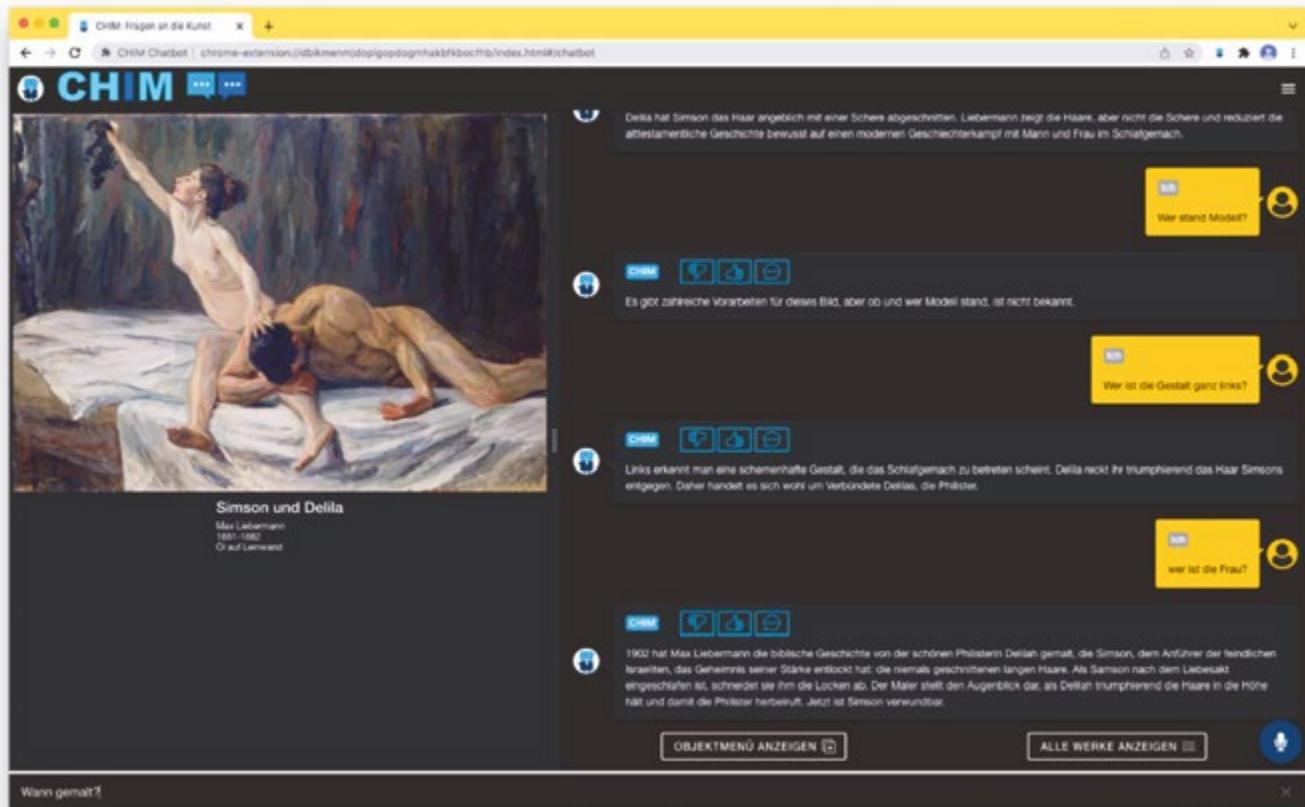


Figura 3. Chatbot ChiM. Fuente: <https://www.lion.de/blog/ki-museum-chim> (consultado el 11/10/2024)

sión científica de cómo funcionan las cosas y explicó el diseño y la construcción de artefactos. Desarrollaron una tecnología innovadora, llamada Intelligent Science Exhibits, que brindaba orientación a los visitantes.

La investigación de Satoh (2019) presentó un sistema educativo que detectaba las ubicaciones de los visitantes. Cuando los visitantes se mueven entre salas de un museo, sus agentes los siguen para anotar las preferencias personalizadas y guiarlos a las siguientes exposiciones en sus rutas. El sistema permitía interactuar con los agentes mediante sus movimientos en lugar de utilizar dispositivos portátiles, ya que el movimiento de los usuarios es uno de los comportamientos más naturales en los museos.

Para la difusión de los fondos museísticos es fundamental la ubicación de las obras en su

exposición. El proyecto ARTYCUL (Tanwar et al., 2021) consistió en utilizar las transmisiones de video de las cámaras de circuito cerrado de televisión con el fin de detectar figuras humanas y sus coordenadas para visualizar la densidad de visitantes alrededor de los elementos concretos de la exposición. La popularidad de ciertas obras ayudará a los conservadores a lograr una organización óptima y conocer la correcta ubicación.

Finalmente, Soccini et al. (2022) buscaron la inclusión de reclusos juveniles. Para responder a su imposibilidad de llegar a los museos, propusieron una versión móvil de un museo en un autobús eléctrico con realidad virtual. Destacable es, igualmente, el proyecto de Corbet et al. (2022) que facilitaba el acceso al arte a personas invidentes a través de Art Beyond Sight.

4. Discusión

La IA ha cambiado la forma de entender las instituciones museísticas. Sin embargo, hay que hacer dialogar sus usos y generar debates. Por ejemplo, algunas de las inercias en el empleo de la IA pueden, incluso, terminar con los museos como los conocemos. Propuestas como las de Chang et al. (2021) buscan la fabricación artística digital y su exhibición en computadora. Otro de los aspectos significativos es el hecho de la desconfianza de los usuarios hacia la IA. Crockett et al. (2020) comparó si había diferencia en la confianza en la IA por el público general y los estudiantes de informática y concluyó que existe una distancia significativa.

En esta investigación se ha profundizado en cómo la IA facilita el acceso a los fondos museísticos. Este camino abre debates. Las tecnologías emergentes, como la IA, se utilizan para sacar a la luz archivos nacidos en formato digital para mejorar el compromiso y la participación del público. El estudio de Tzouganatou (2022) abre el debate planteándose algunas cuestiones: ¿Hasta qué punto deben ser accesibles al público los archivos nacidos en formato digital? ¿Debería todo estar abierto y disponible? ¿Qué se necesita para lograr el equilibrio entre apertura y privacidad a través de iniciativas de la IA? Sobre este último caso, el estudio de Tvrđišić (2022) se plantea si cambiará nuestra perspectiva del arte en el futuro, de modo que la mayoría del arte nuevo y del patrimonio cultural nacional solo existirá en realidad virtual, con un sinfín de originales que podrán replicarse con un solo clic.

A pesar de los interrogantes que surgen en el contexto pospandémico, la mejora de los servicios del patrimonio digital se ha convertido en un factor clave para la recuperación del turismo y proporcionar una importante información práctica para la optimización de la accesibilidad (Jia et al., 2023). La documentación y gestión del patrimonio en la pandemia y su espejo en lo digital son discursos incipientes en la gestión cultural. La adopción entusiasta de una aplicación de IA generativa como ChatGPT por parte del público, en general, y de los académicos, en particular, ha brindado la oportunidad de explorar en qué medida la IA generativa puede conceptualizar un campo emergente del patrimonio cultural que no está bien descrito. A pesar del apasionado recibimiento de ChatGPT, el estudio de Spennemann (2023) concluye que este puede servir como una herramienta de lluvia de ideas, pero que la interpretación reflexiva de un conservador es esencial.

El uso de la visión online de las colecciones de los museos está en una etapa experimental y aumentará próximamente. Esta afirmación deriva de estudios como los de Villaespesa y Murphy (2021) cuyos resultados, tras ahondar en cuatro prestigiosos museos norteamericanos y uno inglés, destacan las posibilidades de la visión *online* por ofrecer nuevas formas de analizar, describir y presentar colecciones. Sin embargo, su implementación real en productos digitales es actualmente muy limitada debido a la falta de recursos y a las imprecisiones creadas por los algoritmos. Queda mucho por hacer, por tanto.

Otro debate paralelo es el del mercado del arte lejos galerías o museos. El metaverso ha nacido como una fuerza democratizadora potencial en el mundo del arte. Sin embargo, existe una visión compartida sobre los beneficios, particularmente para el arte digital, donde la tecnología proporciona una nueva métrica para que los artistas exhiban y vendan sus producciones globalmente con barreras mínimas, y para que los consumidores tengan una libertad ilimitada.

Se plantean, por tanto, muchas preguntas que contestar y retos que asumir en el futuro. No cabe duda que el binomio entre las instituciones museísticas y la IA ha iniciado un camino en el que sus integrantes permanecen indisociables y lanzan unas perspectivas de futuro a través de la combinación de múltiples campos y disciplinas.

Notas

- Este artículo se inserta dentro del Proyecto Pre-competitivo de Investigación “La tecnología y la inteligencia artificial en los museos: su impacto en la transferencia del conocimiento a la sociedad (MUSEOTECH)” (PP-2024-02), financiado por la Universidad Internacional de La Rioja.

Referencias

- BALOIAN, N., BIELLA, D., LUTHER, W., PINO, J. y SACHER, D. (2021). “Designing, Realizing, Running, and Evaluating Virtual Museum-a Survey on Innovative Concepts and Technologies”, *Journal of Universal Computer Science*, 27(12), pp. 1275-1299. <http://dx.doi.org/10.3897/jucs.77153>

- BILE, A., TARI, H., GRINDE, A. y FRASCA, F. (2022). “Novel Model Based on Artificial Neural Networks to Predict Short-Term

Temperature Evolution in Museum Environment”, *Sensors*, 22(2), pp. 615. <http://dx.doi.org/10.3390/s22020615>

BOBASHEVA, A., GANDON, F. y PRECIOSO, F. (2022). “Learning and Reasoning for Cultural Metadata Quality: Coupling Symbolic AI and Machine Learning over a Semantic Web Knowledge Graph to Support Museum Curators in Improving the Quality of Cultural Metadata and Information Retrieval”, *ACM, Journal of Computing and Cultural Heritage*, 15(3), pp. 1-23. <https://doi.org/10.1145/3485844>

CANDELLO, H., PICHILIANI, M. C. y PINHA-NEZ, C. S. (2021). “Teaching Conversational Robots in a Museum Exhibition with Interactive Surfaces”. En: *ISS ‘21: Companion Proceedings of the 2021 Conference on Interactive Surfaces and Spaces*. New York: Association for Computing Machinery, pp. 41-45. <https://doi.org/10.1145/3447932.3490680>

CHANG, M-C. L., HUANG, Y-H., LIN, W-C. y SUN, S-W. (2021). “Digital Fabrication: Machine Learning-based Immersive Experiencing for the Virtual Space in a Future Museum”. En: *2021 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality (AIVR)*. Taiwan: Taichung, pp. 102-105. <http://dx.doi.org/10.1109/AIVR52153.2021.00024>

CORBETT, M., MALIK, J., SMITH, V. R. y RECTOR, K. (2022). “Designing Mobile Tasks to Improve Art Description Accessibility for People with Visual Impairments”. En: *ArtsIT, Interactivity and Game Creation. ArtsIT 2021. Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social Informatics and Telecommunications Engineering*. Cham: Springer, pp. 224-247. https://doi.org/10.1007/978-3-030-95531-1_16

CRAIJ, J. (2021). “Computer Vision for Visual Arts Collections: Looking at Algorithmic Bias, Transparency, and Labor”, *Art documentation*, 40(2), pp. 198-208. <https://doi.org/10.1086/716730>

CROCKETT, K., GARRATT, M., LATHAM, A., COLYER, E. y GOLTZ, S. (2020). “Risk and Trust Perceptions of the Public of Artificial Intelligence Applications”. En: *International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN) held as part of the IEEE World Congress on Computational Intelligence*. Glasgow: IEEE, pp. 1-8 <https://doi.org/10.1109/IJCNN48605.2020.9207654>

DUGULEANA, M., BRICIU, V. A., DUDUMAN, I. A. y MACHIDON, O. M. (2020). “A Virtual Assistant for Natural Interac-

tions in Museums. *Sustainability*”, 12(17), 6958. <https://doi.org/10.3390/su12176958>

FAN, L. P. y CHU, T. H. (2021). “Optimal Planning Method for Large-Scale Historical Exhibits in the Taiwan Railway Museum”, *Applied Sciences*, 11(5), 2424. <http://dx.doi.org/10.3390/app11052424>

GAIA, G., BOIANO, S. y BORDA, A. (2019). “Engaging Museum Visitors with AI: The Case of Chatbots”. En: GIANNINI, T. y BOWEN, J. O. (eds.). *Museums and Digital Culture*. Cham: Springer, pp. 309-329. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6_15

GUSEV, D.A. (2021). “Improved Identification of Portraiture of the Julio-Claudian Period with Mobile Apps”. *Journal of Imaging Science and Technology*, 65(6). <http://dx.doi.org/10.2352/J.ImagingSci.Technol.2021.65.6.060403>

ILIES, D. C., ZLATEV, Z.D., ALEXANDRU, I. y ZHARAS, B. (2022) “Interdisciplinary Research to Advance Digital Imagery and Natural Compounds for Eco-Cleaning and for Preserving Textile Cultural Heritage”, *Sensors*, 22(12), 4442. <http://dx.doi.org/10.3390/s22124442>

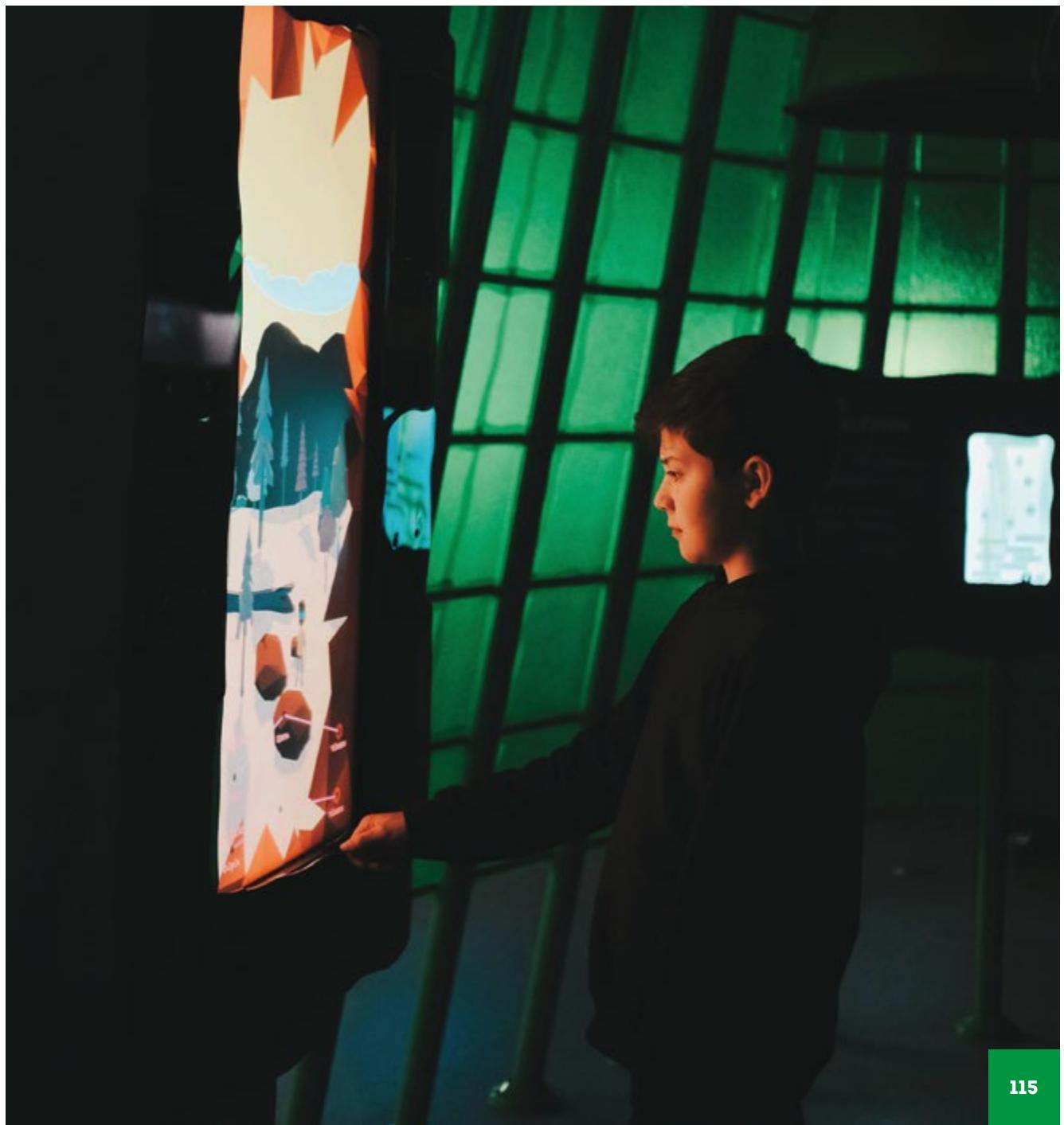
IOANNAKIS, G. A., BAMPIS, L. y KOUTSOUDIS, A. (2019 b). “Exploiting artificial intelligence for digitally enriched museum visits. *Journal of Cultural Heritage*”, 42(2), pp. 171-180. <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2019.07.019>

JIA, W., LI, H., JIANG, M. y WU, L. (2023). “Melting the Psychological Boundary: How Interactive and Sensory Affordance Influence Users’ Adoption of Digital Heritage Service”. *Sustainability*, 15(5), pp. 1-21. <https://doi.org/10.3390/su15054117>

KALENOV, N., SOBOLESVSKAYA, I.N. y SOTNIKIV, A.N. (2018). “Hierarchical Representation of Information Objects in a Digital Library Environment”, *Information and Innovations*, 13(2), pp. 25-31. <http://dx.doi.org/10.31432/1994-2443-2018-13-2-25-31>

KIM, H. J. y LEE, H. K. (2022). “Emotions and Colors in a Design Archiving System: Applying AI Technology for Museums”, *Applied Sciences*, 12(5), 2467. <http://dx.doi.org/10.3390/app12052467>

KONEV, A., KHAYDAROVA, R., MAXIN, L., GENG, L., HU, L., CHEN, M. y BONDARENKO, I. (2019). “CHPC: A complex semantic-based secured approach to heritage preservation and secure IoT-based museum processes”, *Computer Communication*, 148(3), pp. 240-249. <http://dx.doi.org/10.1016/j.comcom.2019.08.001>



KOAVAVISARUCH, L.O. y SANPECHUDA, T. (2021). “The comparison of the proposed recommended system with actual data”. En: *16th International Joint Symposium on Artificial Intelligence and Natural Language Processing (iSAI-NLP)*. Ayutthaya: IEEE, pp. 1-4. <https://doi.org/10.1109/iSAI-NLP54397.2021.9678151>

LA RUSSA, F. M. y SANTAGATI, C. (2020). “From the Cognitive to the Sentient Building Machine Learning for the preservation of museum collections in historical architecture”. En: *Anthropologic: Architecture and Fabrication in the cognitive age - Proceedings of the 38th eCAADe Conference*, 2. Berlin: TU, pp. 507-516. <https://doi.org/10.52842/conf.ecaade.2020.2.507>

LIETO, A., POZZATO, G. L., STRIANI, M., ZOIA, S. y DAMIANO, R. (2022). “DEGARI 2.0: A diversity-seeking, explainable, and affective art recommender for social inclusion”, *Cognitive Systems Research*, 77(2), pp. 1-17. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cogsys.2022.10.001>

MURPHY, C., CAREW, P. y STAPLETON, L. (2022). “Towards a Human-Centred Framework for Smart Digital Immersion and Control for Cultural Heritage Applications”, *IFAC-PapersOnLine*, 55(39), pp. 30-35. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2022.12.006>

PAVLIDIS, G. (2019). “Towards a Novel User Satisfaction Modelling for Museum Visit Recommender Systems”. En: DUGULEANA, M., CARROZZINO, M., GAMS, M. y TANEA, J. (eds.). *VR Technologies in Cultural Heritage*. Cham: Springer, pp. 60-75. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-05819-7_6

PISONI, G., DÍAZ-RODRÍGUEZ, N., GIJLERS, H. y TONOLLI, L. (2021). “Human-Centered Artificial Intelligence for Designing Accessible Cultural Heritage”, *Applied Sciences*, 11(2). <http://dx.doi.org/10.3390/app11020870>

SAGGESE, A., VENTO, M. y VIGILANTE, V. (2019). “MIVIABot: A Cognitive Robot for Smart Museum”. En: *Computer Analysis of Images and Patterns, 18th International Conference*. Cham: Springer, pp. 15-25 http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-29888-3_2

SARKAR, J. L., MAJUMDER, A., PANIGRAHI, C.R., ROY, S. y PATI, B. (2022). “Tourism recommendation system: a survey and future research directions”, *Multi-media tools and Applications*, 82(6), pp. 1-45. <http://dx.doi.org/10.1007/s11042-022-12167-w>

SATOH, I. (2019). “Agent-Based Education Environment in Museums”. En: MOURA

OLIVEIRA, P., NOVAIS, P., REIS, L. (eds). *Progress in Artificial Intelligence*, Cham: Springer, pp. 26-37. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30244-3_3

SCARANO, V., ANDREOLI, R., MONACO, D., NEGRO, A., SANTANGELO, G. y VICIDOMINI, L. (2019). “Re-using Open Data by Automatically Building Immersive Virtual Reality Worlds as Personal Museums”. En: *20th Annual International Conference on Digital Government Research*. New York: ACM. <http://dx.doi.org/10.1145/3325112.3325258>

SCHAFFER, S., RUB, A., LEE, M., SCHUBOTZ, L., SCHUBOTZ, L. y GUSTKE, O. (2022). “Questions and Answers: Important Steps to Let AI Chatbots Answer Questions in the Museum”. En: WÖLFEL, M., BERNHARDT, J. y THIEL, S. (eds.). *ArtsIT, Interactivity and Game Creation*. Cham: Springer, pp. 346-358. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-95531-1_24

SOCCINI, A. M., MARRAS, A. M., SPIONE, G., BRUNO, V. y GARBARINI, F. (2022). “Bringing Museums to Juvenile Prison Inmates through Virtual Reality”. En: *2022 IEEE International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality (AIVR)*. California: IEEE, pp. 237-241. <https://doi.org/10.1109/AIVR56993.2022.00049>

SPENNEMANN, D. H. R. (2023). “Exhibiting the Heritage of COVID-19-A Conversation with ChatGPT”, *Heritage*, 6(8), pp. 5732-5749. <https://doi.org/10.3390/heritage6080302>

SU, X., SPERLI, G., MOSCATO, V., PICARIELLO, A., ESPOSITO, C. y CHANG, C. (2019). “An Edge Intelligence Empowered Recommender System Enabling Cultural Heritage Applications”, *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, 15(7), pp. 4266-4276. <http://dx.doi.org/10.1109/TII.2019.2908056>

SUN, H. y WANG, X. (2023). “Research On Digitalization of Museum Exhibition Design Based on Image Emotional Semantics”, *Journal of Applied Science and Engineering*, 26(5), pp. 739-746. [http://dx.doi.org/10.6180/jase.202305_26\(5\).0015](http://dx.doi.org/10.6180/jase.202305_26(5).0015)

TANWAR, G., CHAUHAN, R. y YAFLI, E. (2021). “ARTYCUL: A Privacy-Preserving ML-Driven Framework to Determine the Popularity of a Cultural Exhibit on Display”, *Sensors*, 21(4), pp. 1527. <http://dx.doi.org/10.3390/s21041527>

TVRDIŠIĆ, S. (2022). “The Impacts of Digitalization on Traditional Forms of Art. Art Media”, *Journal of Art*

and Media Studies, 27, pp. 87-101. <https://doi.org/10.25038/am.v0i28.502>

TZOUGANATOU, A. (2022). “Openness and privacy in born-digital archives: reflecting the role of AI development”, *AI & Society*, 37(1), pp. 991-999. <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs00146-021-01361-3>

VALLEZ, N., KRAUSS, S., ESPINOSA-ARANDA, J. L., PAGANI, A., SEIRAFI, K. y DENIZ, O. (2020). “Automatic Museum Audio Guide”, *Sensors*, 20(3), 779. <https://doi.org/10.3390/s20030779>

VARITIMIADIS, S., KOTIS, K., PITTOU, D. y KONSTANTAKIS, G. (2021). “Graph-Based Conversational AI: Towards a Distributed and Collaborative Multi-Chatbot Approach for Museums”, *Applied Sciences*, 11(19), 9160. <https://doi.org/10.3390/app11199160>

VILLAESPESA, E. y MURPHY, O. (2021). “This is not an apple! Benefits and challenges of applying computer vision to museum collections”, *International Journal of Museum Management and Curatorship*, 36(4), pp. 362-383. <http://dx.doi.org/10.1080/09647775.2021.1873827>

WANG, B. (2021). “Digital Design of Smart Museum Based on Artificial Intelligence”, *Mobile Information Systems*, 2021(6), pp. 1-13. <https://doi.org/10.1155/2021/4894131>

WEITZ, K., SCHLAGOWSKI, R. y ANDRE, E. (2021). “Demystifying Artificial Intelligence for End-Users:

Findings from a Participatory Machine Learning Show”. En: *KI 2012: Advances in Artificial Intelligence*. Saarbrücken: Springer, pp. 257-270. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-87626-5_19

YANNIER, N., CROWLEY, K., DO, Y., HUDSON, E. H. y KOEDINGER, K. R. (2022). “Intelligent science exhibits: Transforming hands-on exhibits into mixed-reality learning experiences”, *Journal of the Learning Sciences*, 31(3), pp. 335-368. <https://doi.org/10.1080/10508406.2022.2032071>

YI, J.H., KANG, W., KIM, S-E. y PARK, D. (2021). “Smart Culture Lens: An Application That Analyzes the Visual Elements of Ceramics”, *Institute of Electrical and Electronics Engineers*, 9, pp. 42862-42883. <http://dx.doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3065407>

ZHANG, W. y LIU, X. (2023). “Virtual Museum Scene Design Based on VRAR Realistic Interaction under PMC Artificial Intelligence Model”, *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*. <http://dx.doi.org/10.2478/amns.2023.1.00200>

ZHAO, J., GUO, L. y LI, Y. (2022). “Application of Digital Twin Combined with Artificial Intelligence and 5G Technology in the Art Design of Digital Museums”, *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022, 8214514, pp. 1-12. <http://dx.doi.org/10.1155/2022/8214514>



Ganchos

Cafés de
CHORIZO
ADA - PATA DE PATO
CONFITAO
DA DA PARA
DAZI

POSTRE
RÁMISÚ

Cafeterías
CAFE

CAFE / REMA ITALIANO
de HORAS PORTAS
y RUTAS interiores

PARE
Com
ASA

Patrimonio cultural en Argentina: instituciones y presupuesto en perspectiva

Viviana Leonardi

Prof. Adjunta. Departamento de Economía. Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales del Sur. Universidad Nacional del Sur.
<https://orcid.org/0000-0002-4289-5039>

Valentina Viego

Prof. asociado. Universidad Nacional del Sur
<https://orcid.org/0000-0001-5700-1133>

Patricia Susana Ercolani

Prof. Titular. Universidad Nacional del Sur
<https://orcid.org/0000-0002-4153-248X>

Artículo recibido: 08/05/2025. Revisado: 14/11/2025. Aceptado: 19/11/2025

Resumen: El objetivo del presente trabajo es analizar el proceso de protección y salvaguarda del patrimonio cultural en Argentina, poniendo énfasis en su institucionalización y en algunas herramientas de protección como el marco normativo, su registro y la asignación de recursos observada en el período 2015-2023. El análisis se basa en fuentes secundarias y documentales. Se advierte un avance significativo en el resguardo del patrimonio cultural a través del desarrollo del marco normativo al punto que podría plantearse cierta “inflación normativa” por la multiplicidad de normas, regulaciones y protocolos y la falta de un progreso proporcional de recursos o presupuestos específicos asignados a tal fin.

Palabras clave: Patrimonio Cultural; protección del Patrimonio Cultural; Argentina; institucionalización; presupuesto.

Cultural Heritage Protection in Argentina. A reflection on the processes of institutionalization and the executed budget.

Abstract: The objective of this work is to analyze the process of protection and safeguarding of cultural heritage in Argentina, placing emphasis on its institutionalization and on some protection tools such as the regulatory framework, its registration and the allocation of resources during the period 2015-2023. The analysis is based on secondary and documented sources. We pose that the progress in cultural heritage safeguarding was achieved at the expense of certain “law inflation”, due to the multiplicity of rules, regulations and protocols and the lack of a proportional advance in budget allocation or seeking of specific resources for this purpose.

Keywords: Cultural Heritage; Protection of Cultural Heritage; Argentina; Institutionalization, budget.



Introducción

En Argentina, el campo del patrimonio cultural (PC) llega a la institucionalidad marcado por un carácter estatista, fruto de la intervención estatal a través de agentes gubernamentales y de expertos en la temática (Pérez Winter, 2016; Lacarrieu, 2019; entre otros).

Al igual de lo que sucedía en el resto de los países de Europa y del mundo anglosajón, en Argentina, a lo largo de casi todo el siglo XX, la forma de intervención gubernamental en la institucionalidad cultural que tiene su correlato en la protección del patrimonio se dio bajo las condiciones de un modelo promotor de los grandes equipamientos culturales (museos, teatros, bibliotecas, centros de documentación, archivos, galerías de arte, centros de arte, etc.), de la monumentalización del patrimonio y de fabricación de “lo mejor para la mayoría” (Barbieri, 2014, p. 103).

El objetivo del presente trabajo es analizar el proceso de protección del patrimonio cultural en Argentina, poniendo énfasis en su institucionalización, marco normativo, su registro y en la asignación de recursos observada en el período 2015-2023.

120

Se plantea como hipótesis un avance asimétrico entre la producción de normas de protección y promoción del PC y la asignación de recursos para efectivizar dicha tarea.

El alcance de la investigación es exploratorio y descriptivo. Se trabaja con información secundaria y fuentes documentales, se examinan las normas vigentes con foco en la legislación nacional por su acceso más disponible que la contraparte provincial, se analiza el registro de dichos bienes y finalmente se estudian los recursos asignados a su protección en el período 2015-2023 a través del relevamiento de la cuenta de inversión.

El trabajo se estructura de la siguiente manera. Primero se describe el proceso de institucionalización en Argentina, los avances en el marco de protección del PC a través del marco normativo y la reforma constitucional de 1994. Posteriormente se hace mención al registro de los bienes del PC, se presenta un detalle de los bienes culturales registrados por provincias y se menciona cuáles son las instituciones que tienen a su cargo dicha actividad. Despues se analiza el presupuesto y medidas económicas establecidas para su protección. Finalmente, se presentan las reflexiones finales.

Proceso de Institucionalización Patrimonial en Argentina

Las instituciones y la legislación a nivel nacional

En Argentina, el Estado se convirtió en el mayor activador del patrimonio durante la primera mitad del siglo XX a raíz de la creación de la Comisión Nacional de Museos, de Monumentos, de Lugares Históricos (CNMMLH) en 1938, formalizada por Ley 12665 (1940). Esta comisión tuvo un rol central en clasificar, proteger y difundir bienes patrimoniales, principalmente con interés histórico. En 2014, la comisión fue reformada y pasó a llamarse Comisión de Monumentos, de Lugares y de Bienes Históricos (CNMLBH), ampliando su alcance y categorías patrimoniales.

Esta comisión se convirtió en uno de los primeros gestores de legislación a nivel nacional específico sobre la temática, definiendo categorías patrimoniales y unificando criterios de valoración para la selección de bienes culturales a proteger (Rotman, 2012).

El Cuadro 1 resume las principales leyes nacionales que se suceden desde la creación de la CNMMLH.

Cuadro 1. Instrumentos legislativos a nivel nacional

AÑO	NORMATIVA	CONVENIO AL CUAL ADHIERE/TEMA
1940	Ley 12665	Creación del CNMMLH. Reglamentada Decreto N° 84005/1941
1948	Ley 13204	Adhesión y acceso como miembro a la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)
1972	Ley 19943	Adhesión al convenio de UNESCO de 1970 de tráfico ilícito de bienes culturales. Adhesión al “Convención sobre las medidas que deben adoptarse para prohibir e impedir la importación, la exportación y la transferencia de propiedad ilícitas de bienes Culturales”
1972	Ley 19787	Ley de defensa de la Música Nacional Argentina
1978	Ley 21836	Adhesión a la Convención UNESCO de 1972 sobre la protección del patrimonio mundial
1980	Ley 22351	Ley de parques nacionales, monumentos naturales y reservas nacionales. Decretos: Reservas Naturales Estrictas y Reserva Natural Silvestre/ Reserva Natural Educativa
1988	Ley 23578	Adhesión al Centro Nacional de Estudios de Conservación y Restauración de los Bienes Culturales (ICCROM), dependiente de la UNESCO

1988	Ley 23618	“Convención para la protección de los bienes culturales en caso de conflicto armado y su reglamento” de La Haya
1988	Ley 23313	Rectificación del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales: se reconoce la competencia del Comité de Derechos Humanos adoptado por resolución 2200 de la Asamblea General de las Naciones Unidas (1966). Se obliga a adoptar las medidas necesarias para la conservación, desarrollo y difusión de la ciencia y la cultura (Zendri, 2001)
1993	Ley 24252 Modificación Ley 12665/1940	Incorporar artículo 3 bis y 4 bis a la Ley 12665/1940
1994	Const. Nacional, cap. II, art.41	Protección y preservación del patrimonio “cultural” y “natural”. Adquiere carácter de “derecho” colectivo
1996	Ley 24633	Circulación Internacional de obras de arte para el otorgamiento de licencias y avisos de exportación e importación. Reglamentada por Decreto 279/1997
1999	Ley 25197	Dispone la centralización del ordenamiento de datos de los bienes culturales de la Nación mediante el registro de “bienes” patrimoniales nacionales (Registro Nacional de Bienes Culturales), en el marco de un sistema de protección colectiva del patrimonio a partir de su identificación y registro. Reglamentada por Decreto 843/2020
2002	Ley 25568	Adhesión al convenio de UNESCO de 1979. “Convención sobre defensa del patrimonio arqueológico, histórico y artístico de las naciones americanas”, que establece la cooperación de los países americanos para disminuir el tráfico ilícito de piezas patrimoniales, además del registro y vigilancia
2003	Ley 25750	Preservación de bienes y patrimonios culturales. Propone “resguardar” aquellos elementos de importancia vital para el desarrollo, para la innovación tecnológica y científica, así como también para la defensa nacional y el acervo cultural
2003	Ley 25743	Protección del patrimonio “arqueológico-paleontológico”. Se refiere a la preservación, tutela y aprovechamiento científico del patrimonio arqueológico y paleontológico por parte del Estado nacional
2006	Ley 26118	Adhesión convenio de UNESCO de 2003 “Convención para la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial”

2007	Ley 26305	Adhesión convenio de UNESCO de 2005. “Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de expresiones culturales”
2009	Ley 26556	Adhesión al convenio de UNESCO de 2001 “Convención sobre la protección del patrimonio cultural subacuático”
2014	Ley 27103 Modificación Ley 12665/1940	Creación de la Comisión Nacional de Monumentos, de Lugares y de Bienes Históricos (CNMLBH), continuadora de la Comisión Nacional de Museos y de Monumentos y Lugares Históricos. Establece un nuevo marco legislativo para el patrimonio nacional y la actuación de la Comisión. Imputa recursos para su funcionamiento en la partida de presupuesto general de gastos de la administración nacional
2019	Ley 27522	Dar cumplimiento a lo establecido en el artículo 10 de la “Convención sobre las medidas que deben adoptarse para prohibir e impedir la importación, la exportación y la transferencia de propiedad ilícitas de bienes Culturales” aprobada por la ley 19.943”
2019	Resolución 1	Creó el Comité Argentino del Patrimonio Cultural Inmaterial dentro de la Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO, para evaluar y proponer candidaturas a las listas del patrimonio cultural inmaterial
2020	Reglamentación de la Ley 25197	Efectuar el relevamiento de los bienes culturales de la Nación, compilando en un portal público, los sistemas informáticos existentes de bienes culturales, administrados por organismos nacionales. Centralizar, a través de la Dirección Nacional de Bienes y Sitios Culturales o la que en el futuro la reemplace, el ordenamiento de datos de los bienes culturales de la Nación
2023	Resolución 553	Premios a las Buenas Prácticas en Museos registrados en el Registro de Museos Argentinos (RMA). Se busca destacar programas de democratización y accesibilidad del patrimonio, así como iniciativas de gestión de colecciones y conservación de memorias locales
2023	Resolución 363	Se establece el Programa Mercado Nacional de Artesanías Tradicionales e Innovadoras Argentinas (Matria), con el objetivo de promover y visibilizar las artesanías tradicionales e innovadoras del país.

Fuente. Elaboración propia sobre la base de Pérez Winter (2016)

De su lectura, pueden distinguirse las siguientes etapas en el desarrollo legal:

- *Primera mitad del siglo XX*: enfoque centralizado, con fuerte impronta nacionalista e histórica. Se incorporan 334 bienes al Patrimonio Cultural (PC), formalizados por decretos del Poder Ejecutivo nacional y seleccionados principalmente por su interés histórico, con un claro objetivo: construir una identidad nacional. Por eso se priorizaron lugares históricos, monumentos y sepulcros, usualmente asociados a figuras o episodios clave del relato fundacional argentino.
- *Segunda mitad del siglo XX*: la CNMMLH enfrenta limitaciones por falta de presupuesto y estructura. Se incorporan criterios temporales, espaciales y sociales para ampliar el “campo patrimonial”.
- *Constitución Nacional de 1994*: reconoce el derecho al patrimonio cultural como derecho colectivo (art. 41). Marca un punto de inflexión legal y simbólico.
- *Período 1999–2023*: se sanciona la Ley 25197 (registro sistemático de bienes culturales). Se adhiere a múltiples convenciones UNESCO, incluyendo patrimonio inmaterial (PCI) y diversidad cultural. La salvaguarda del PCI implica movilizar recursos para identificar, documentar, investigar, preservar, proteger, promover, valorizar, transmitir y revitalizar ese tipo de patrimonio. En este caso, se designa a la Dirección Nacional de Bienes y Sitios Culturales (DNBSC) como órgano responsable de dicha tarea. Se crea el Comité Argentino del Patrimonio Cultural Inmaterial dentro de la Comisión Nacional Argentina de Cooperación con la UNESCO. Se reglamenta la Ley 25197 en 2020, con obligación de inventario por parte de organismos públicos nacionales. Además, se instituyeron los premios RMA y se estableció el programa Matria.

En Argentina, el proceso de ampliación de bienes considerados PC fue, en general, sincrónico al proceso internacional. Se trata de un conjunto de cláusulas que habilitan a la adminis-

tración nacional (en este caso la Comisión) a aplicar normas de *soft law*, es decir la adopción de normas y principios no vinculantes desde el punto de vista legal y cierta flexibilidad para postular incorporaciones al patrimonio de la humanidad bajo la órbita de la UNESCO. Levrard y Endere (2020) admiten que la reforma de 2014 mantuvo la numeración y articulado de la ley original, pero implicó profundas modificaciones en la integración y atribuciones de la comisión. Con todo, en la práctica los cambios no fueron tan notorios.

La protección del patrimonio cultural en las normas provinciales y municipales

La sección anterior muestra que el avance normativo en materia de protección del PC en Argentina evolucionó, especialmente desde la década de 1990, hacia la adopción de leyes nacionales que establecen directrices y principios mínimos para promover y guiar la preservación de bienes culturales, a las que las provincias deben adherir y, a su turno, involucrar a los municipios. Esta orientación se apoya en un giro que tuvo lugar en ese período hacia una mayor descentralización de las funciones del Estado nacional, que conserva esencialmente el rol de directriz de las políticas mientras que los gobiernos subnacionales asumen la operacionalización de los principios rectores y su financiamiento, parcial o total (Finot, 1999). Este rasgo ha sido adoptado en varias leyes que reconocen derechos para diferentes colectivos poblacionales (niñez, salud mental, etcétera).

La ventaja de esta división de funciones es establecer un estándar, en el caso de la cultura de protección, en todo el territorio. La desventaja de este enfoque es que requiere capacidad de recaudación de las jurisdicciones subnacionales para instrumentar fuentes de financiamiento efectivas. En Argentina, los principales tributos en términos de volumen de recaudación son de jurisdicción nacional (impuesto al valor agregado, impuesto a las ganancias, retenciones al comercio exterior), mientras que las provincias perciben impuestos directos patrimoniales (inmuebles, automotores) e indirectos sobre ventas, que tienen menor base imponible por sistemas de captación y registro poco actualizados y/o menores alícuotas. Esta estructura desafía la capacidad de las jurisdicciones subnacionales para asumir nuevas funciones estatales, incluyendo la que aquí abordamos. El análisis de los retos de coordinación de políticas públicas entre los distintos niveles de gobierno y sus opciones de financiamiento escapa a

los objetivos de este artículo, aunque ha sido analizado por Repetto y Nejamkis (2005) y Herrera (2019), entre otros. Por ello, una evaluación de políticas públicas de cualquier esfera que implique el involucramiento de los tres niveles de gobierno no puede soslayar el peso de las dificultades políticas y económicas para reclutar, distribuir y ejecutar recursos en esos niveles cada vez que la responsabilidad es concurrente.

A nivel subnacional, la protección del PC tomó impulso con las reformas a las constituciones provinciales que tuvieron lugar desde 1983 y se consolidó a partir de la reforma de la Constitución Nacional en 1994 (art. 41 y 75 inc. 19). Cada provincia ha desarrollado un complejo cuerpo normativo de protección patrimonial, sancionando diferentes leyes según el tipo de bien cultural que protegen (objetos arqueológicos, patrimonio paleontológico, inmuebles, conjuntos urbanos arquitectónicos, objetos de antropología y etnografía, obras de arte, artesanías, bienes muebles de uso personal o familiar, paisajes y jardines de valor estético, etc.). En su mayor parte, estas leyes y decretos provinciales toman la forma de “declaratorias” de los bienes del PC (Molina, 2017). En cuanto al PCI, Levrard (2022) identifica a las provincias argentinas con normativa e inventarios sobre Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), entre ellas Buenos Aires, CABA, Chaco, Entre Ríos, Jujuy, La Pampa, La Rioja, Salta, Santa Cruz y Tucumán.

Pensa y Dupey (2019) sostienen que una vez que un elemento obtiene una declaración como “patrimonio inmaterial”, no existe una norma que regule los efectos de la misma ni tampoco una estructura administrativa para ejecutarla y ejercer el poder de policía, pues rivaliza con las posibilidades de salvaguarda del mismo lo que conduce a un escenario incierto.

En particular, en la provincia de Buenos Aires la Ley 10419/1986 dispuso la creación de la Comisión Provincial del Patrimonio Cultural. Esta norma fue reglamentada cinco años después, en 1991 (Decreto 4365), estableciendo que esa comisión debe dictar normas generales de conservación y preservación del PC bonaerense y debe difundirlas entre las autoridades municipales. A partir del 2003, la Comisión depende del Instituto Cultural bonaerense (creado por Ley 13056/2003). Esta última ley de 2003 otorga competencias a la Comisión para relevar, registrar, inventariar, valorar bienes públicos o privados de importancia patrimonial y proponer a la CNMLBH la declaración de aquellos bienes muebles o inmuebles, públicos o privados, que se consideren de valor testimonial (art. 7).

En el territorio bonaerense, al igual que en la esfera nacional, la protección de bienes se realiza mediante leyes y decretos del tipo “declaratorias”. La declaración como bien perteneciente al PC puede ser provisoria o definitiva. Esta última requiere la sanción de una ley por parte del parlamento provincial (art. 5), prohibiendo la destrucción, deterioro, demolición, ampliación, reconstrucción o transformación en todo o en parte de los bienes sin previa autorización de la Comisión.

Más recientemente, en el año 2022 la Ley 15395 establece el marco regulatorio para la protección del PCI en el ámbito territorial de la provincia de Buenos Aires. Dicha ley crea el denominado Inventario del PCI provincial (art. 4), entendiendo que el reconocimiento de las expresiones consideradas PCI serán declaradas por ley en la legislatura, delegando en el poder ejecutivo su reglamentación y la designación de la autoridad de aplicación.

Además de las normas que enuncian la protección del PC, hay medidas económicas que tienden a promover la restauración, preservación y difusión del PC. Así, por ejemplo, Molina (2017) menciona que el fomento cultural en Argentina se concreta a través de normas tributarias y honoríficas de distinta índole, en su mayoría de dominio provincial. En materia tributaria, varias leyes provinciales establecen exenciones impositivas para aquellos sujetos que posean propiedades declaradas patrimonio y para fomentar el ingreso voluntario de los bienes al régimen sobre PC. Además, algunas provincias, y la CABA, han adoptado el sistema mecenazgo, entre ellas, la Ley 5063 de Catamarca, la Ley 8674 de Córdoba, arts. 29 y 30 de la Ley 3656 de Río Negro, Ley 2264 CABA. Esta última pretende estimular e incentivar la participación privada en el financiamiento de proyectos culturales sin fines de lucro en diferentes áreas del arte y la cultura.

Las leyes también prevén el otorgamiento de subsidios, créditos a tasa subsidiada para distintos fines como reparaciones o refacciones. Los medios honoríficos son aquellos que premian u otorgan una distinción según distintos criterios a algunos participantes en ciertas actividades que se quiere incentivar. Al mismo tiempo, algunos gobiernos municipales han creado por ordenanza algún sistema de promoción.

El fomento al involucramiento de los gobiernos subnacionales en la protección de los bienes culturales por parte de la CN de 1994 trajo

consigo, según Molina (2017) “la proliferación desordenada de normas y medidas administrativas (...) llevó a una interferencia recíproca, a la neutralización de acciones y a un desgaste innecesario e irrazonable de recursos” (Molina, op cit, p. 30). El mismo autor, en otro artículo, sostiene que las leyes nacionales y provinciales incurren en numerosas generalizaciones, ambigüedades y vacíos normativos (Molina, 2019).

La descentralización de las políticas culturales tiene otra limitación: la escala de los gobiernos locales, especialmente a nivel municipal, condiciona la gestión del PC (Cirvini, 2019). A nivel local, la desprotección de los bienes patrimoniales suele ser mayor. El PC local suele experimentar mayores niveles de identificación y arraigo con el territorio al operar como faro de la memoria social del lugar. Sin embargo, es común encontrar que los gobiernos locales destinan recursos exiguos para su sostenimiento por falta de voluntad política o de capacidad económica.

En suma, se trata de un conjunto normativo que aspira a proteger el PC, enfocando las actividades en la conformación de inventarios, sin delimitar con claridad responsabilidades de las distintas jurisdicciones respecto de políticas activas de animación cultural ni establecer penalidades para quienes provoquen daños o favorezcan el deterioro del acervo de bienes culturales. La misma ventaja del denominado “piso mínimo” de protección se convierte en desventaja; las definiciones de las normas nacionales son generales e imprecisas dando espacio a que cada provincia elija niveles de protección de acuerdo a sus posibilidades presupuestarias y capacidades de gestión. A la vez, las acciones requeridas necesitan recursos que deben ser gestionados por las propias jurisdicciones, que carecen de bases imponibles amplias generando en la práctica desprotección efectiva. Es decir, que el denominado piso es demasiado bajo en términos de efectividad. Además, las leyes nacionales no establecen con claridad metas en cada jurisdicción ni plazos o sanciones para las provincias que demoren o incumplan esos mínimos.

El registro del Patrimonio Cultural en Argentina

En relación a la construcción de inventarios, en el contexto mundial y local no existe un proceso específico para su confección. Por ello cada Estado propone lineamientos sobre la base de documentos internacionales tales como la Carta de Atenas (1931), la Carta de Venecia (1964), la Declaración del Ros-

tauro (1972), la Declaración de Ámsterdam (1975) o la Carta de Burra (ICOMOS, 1979), entre otros.

En Argentina, el primer intento en la construcción de inventarios fue documentado en 1926, cuando la provincia de Santa Fe creó “la Comisión de Inventarios, encargada de inventariar los sitios, monumentos y reliquias que por su valor artístico o histórico merezcan la protección y conservación por parte del Estado (...)” (Collado, 2005, p. 63). Luego, en el año 1938, con la creación de la CNMLH, se priorizó la construcción de inventarios detallando lugares históricos existentes, priorizando los mismos valores y excluyendo lo que no se encontraba en esa concepción de lo monumental. Levrand (2022) sostiene que el inventario es una de las políticas que ha recibido mayor atención tanto a nivel internacional como nacional. Asimismo, la autora distingue al inventario del dispositivo de declaratoria resaltando que, en la mayor parte de los casos, los inventarios se limitan al registro de bienes declarados como monumentos o lugares históricos nacionales (u otras categorías patrimoniales), lo cual circunscribe la posibilidad de identificar nuevos bienes o considerar áreas de protección que incluyeran bienes que no tienen tal carácter. La obtención de una declaratoria implica una actividad del Poder Ejecutivo, en tanto debe firmar un decreto a propuesta de la CNMLBH. Luego, los bienes son sometidos a las disposiciones de la ley 12665, quedando sujetos a diferentes limitaciones a la propiedad y bajo la superintendencia de la Comisión.

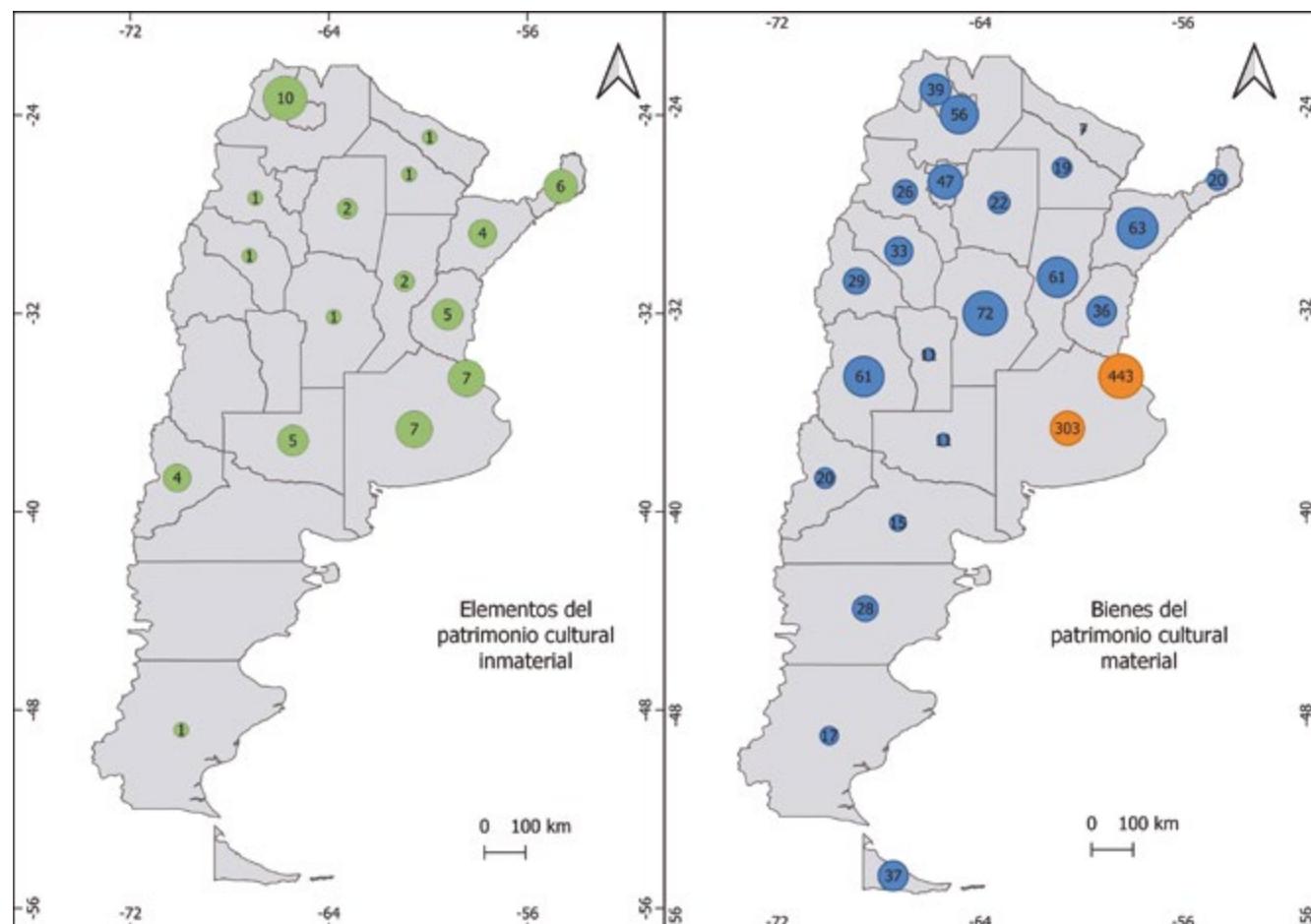
Actualmente, los tipos de bienes declarados Patrimonio Nacional en Argentina por la CNMLBH son 1525 y las categorías patrimoniales son diversas: Monumento Histórico, Bien de Interés Histórico Nacional, Poblado Histórico, Pueblo Histórico, Conjunto Urbano Arquitectónico, Árbol Histórico, Área de Amortiguación Visual, entre otras. Si bien se han ampliado las categorías patrimoniales, 51,9% de los bienes declarados patrimonio nacional pertenecen a la categoría Monumento Histórico (792 bienes culturales), seguido de Lugar Histórico (19%) (289 bienes), 7,7 % Sepulcros (117 bienes) y otros (21,4%).

Existe una gran disparidad geográfica dado que el 30% se encuentran ubicados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) y el 20% en la provincia de Buenos Aires, concentrando en total el 50% de las declaratorias en estos territorios (ver Figura 2a).

En relación a los inventarios del PCI, en Argentina es también la DNBSC la encargada de su registro. Al presente

existen 58 registros de bienes del PCI. La provincia de Buenos Aires y CABA concentran 24% de los elementos patrimoniales, seguidas por la provincia de Jujuy con 17% y Misiones con el 10%. Se observa que ocho provincias no poseen ninguna manifestación inscripta en la lista: Chaco, Chubut, Río Negro, Salta, San Juan, San Luis, Tierra del Fuego y Tucumán. La Figura 1 presenta la cantidad de bienes culturales declarados PCM y los elementos del PCI registrados en Argentina. Según puede leerse en la fuente digital que describe los elementos registrados, las manifestaciones del PCI han sido en la mayoría de los casos gestionadas por las autoridades provinciales o municipales; otras mencionan como impulsores del relevamiento a las comunidades, grupos o individuos y en un pequeño porcentaje se han realizado en conjunto entre las comunidades y las autoridades.

Figura 1. Localización de los bienes del patrimonio cultural registrados en Argentina: a) número de bienes culturales declarados PCM; b) elementos del PCI en Argentina por provincia.



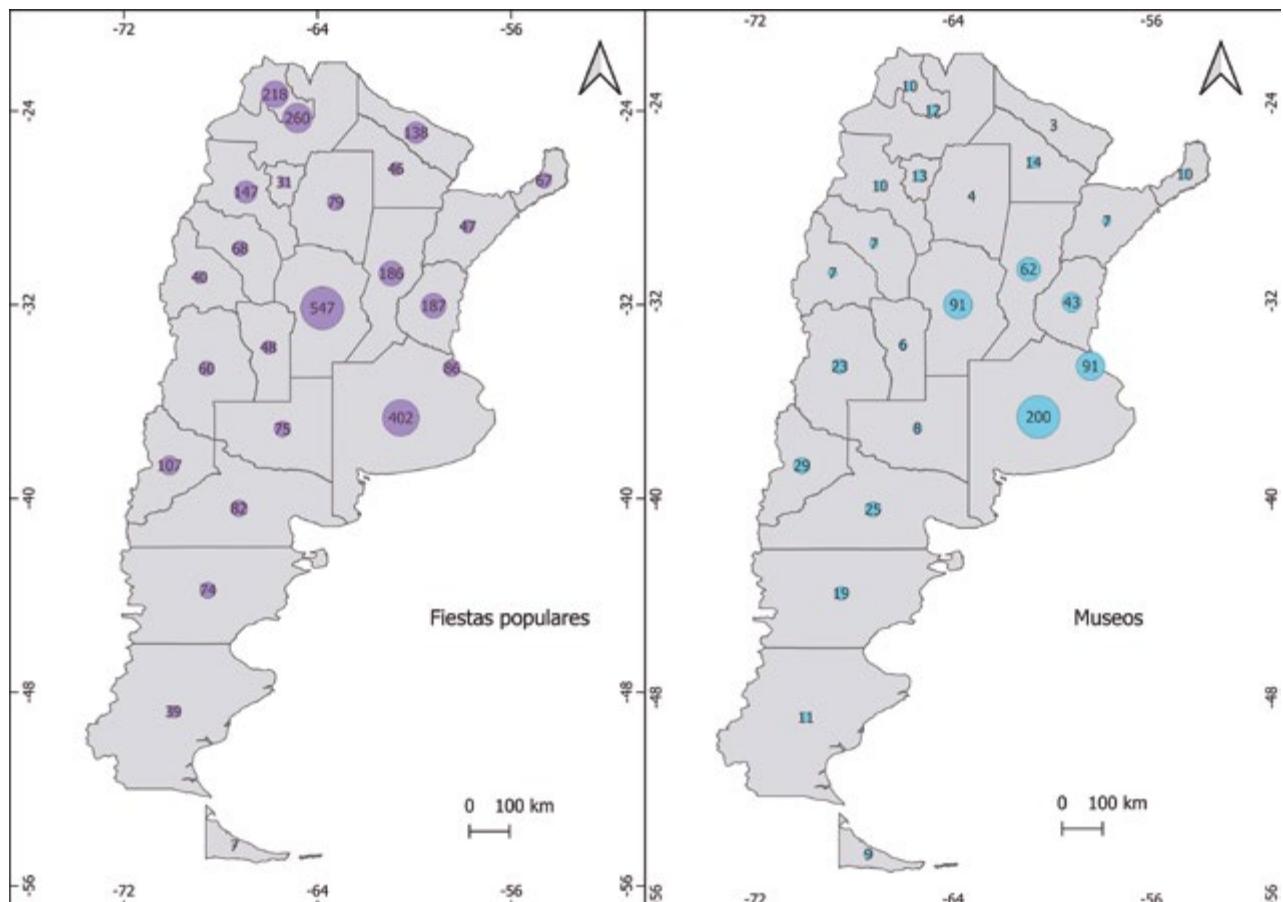
Nota: en color naranja, provincias que poseen más de 100 bienes patrimoniales

Fuente: Elaboración propia sobre datos de la CNMLBH y de la DNBSC.

En la actualidad, la DNBSC administra el Sistema Nacional de Gestión de Bienes Culturales (SNGBC), que incluye: SeNIP (Servicio Nacional de Inventario del Patrimonio) portal público de bienes culturales registrados; CONar (Colecciones Nacionales Argentinas), un sistema para registrar colecciones culturales, y MEMORar (Fondos Documentales Históricos), un sistema de registro de fondos documentales de museos.

Argentina cuenta también con un registro de fiestas populares y festivales. El listado georreferenciado se encuentra en la página oficial del sistema de información del Sistema de Información Cultural (SInCA). En Argentina existen más de tres mil fiestas populares y festivales, concentrados mayormente en la ciudad de Córdoba (18%) y Buenos Aires (13%) (Figura 2a) (SInCA, 2022). Además, la Secretaría del Patrimonio Cultural gestiona de manera federal el Registro de Museos Argentinos (RMA) junto a las autoridades provinciales de patrimonio. Actualmente, hay registrados 714 museos en todo el país y la provincia de Buenos Aires nuclea 285 de ellos (Figura 2b).

Figura 2. a) Cantidad de fiestas populares y festivales por provincia; b) cantidad de museos registrados por provincia.



En cuanto al registro de bienes de Patrimonio Mundial UNESCO, al año 2023 Argentina ha incorporado quince bienes a la lista, de los cuales doce son bienes del PCM (el último incorporado en la lista es Museo y Sitio de la Memoria ESMA - Ex Centro Clandestino de Detención, Tortura y Exterminio) y tres elementos del PCI (el Tango, el filete porteño de Buenos Aires, una técnica pictórica tradicional y el Chamamé).

Presupuesto y medidas económicas establecidas para la protección del Patrimonio Cultural en Argentina

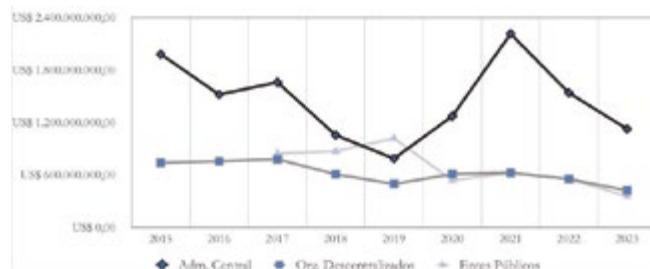
Para analizar la asignación y dinámica de los recursos destinados a la preservación y salvaguarda del PC a nivel nacional, se utilizará información elaborada por la denominada Cuenta de Inversión publicada por la Contaduría General de la Nación (CGN), que proporciona información del presupuesto público establecido a los diferentes ministerios, entes públicos y a diferentes organismos destinados a la gestión del PC. El registro de los datos se rige por el concepto de devengado. También se ha utilizado información publicada por el SInCA. Dado que el interés de este trabajo se centra en analizar los recursos asignados a la preservación del PC, el estudio se focaliza en el presupuesto recibido por el MCN. Dicho Ministerio comprende la Administración Central (programas de la administración y organismos descentralizados-Museo Nacional de las Artes, CNMLBH, Comisión Nacional protectora de Bibliotecas Populares, entre otros), los organismos descentralizados (Teatro Nacional Cervantes, Servicios de la Biblioteca Nacional Fomento, Producción y Difusión del Teatro, Financiamiento para el Fomento de las Artes y los entes públicos (Instituto Nacional de Cine y Artes Visuales-INCAA), el Instituto Nacional de la Música (INAMU) y los programas vinculados con el PC.

En 2023, sólo el 33% del gasto cultural se canalizó por el MCN, mientras que el 67% se ejecutó desde otros organismos. No se dispone de cifras actuales de ejecución presupuestaria a nivel subnacional. Los datos de las jurisdicciones provinciales se encuentran dispersos y no aplican una metodología uniforme, de modo que no se pueden comparar.

El Gráfico 1 muestra el presupuesto a precios constantes del 2015 del MCN por tipo de organismo. La composición del presupuesto por organismo disminuye entre los años 2015 y 2019 (22% administración central y 25% para organismos descentralizados y 34% entes públicos), luego

crece entre 2019 y 2021 y decrece nuevamente en los dos últimos años. Se observa un aumento de presupuesto en el año 2020 en la Administración Central y Entes Públicos debido a los programas de sostenimiento cultural ejecutados en el marco de la pandemia COVID-19 (SInCA, 2023). La política pública del MCN correspondiente al año 2021 se orientó principalmente al retorno a las actividades presenciales, la reactivación de la producción y el fomento del consumo cultural en las economías locales. Según datos del SInCA (2023), para ampliar la oferta cultural en todo el país se implementaron programas como Argentina Florece y Festivales Argentinos, destinados a la producción y el apoyo de festivales, con los que se alcanzó a más de quinientos festivales en diferentes localidades del país. Para promover el consumo cultural se implementó la beca Más Cultura.

Gráfico 1. Evolución del presupuesto del MCN en pesos a precios constantes de 2015 (período 2015-2023) según organismos.



Fuente: Elaboración propia sobre datos de la Cuenta Inversión de la CGN.

Finalmente, a los fines de poder analizar el esfuerzo fiscal que realiza el Estado en materia de financiamiento a la cultura, se observa la evolución del gasto público en Cultura en relación al gasto público total (GPCul/GPT). Este es un indicador recomendado por la OEI (Organización para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y la CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe). Para realizar una conclusión es necesario tener en cuenta lo recomendado por la denominada Carta Cultural Iberoamericana, firmada en 2006. La misma asume una meta de prioridad fiscal del 1% del gasto público total destinado a actividades culturales.

Gráfico 2. Evolución del GPCul/GPtotal (en porcentaje)



Fuente: Elaboración propia sobre datos de la Cuenta Inversión de la Contaduría General de la Nación (CGN) y la CSC.

Se observa que el gasto en cultura representa se encuentra muy por debajo de lo recomendado por la Carta Iberoamericana de Cultura en todo el período analizado. Sin embargo, en el último año, dicho indicador pasó del 0,23% al 0,47%, representando esto un crecimiento del 104%.

Reflexiones finales

Desde principios del siglo XX, la protección del patrimonio cultural en Argentina ha estado impulsada principalmente por el Estado nacional con la creación de la CNMMLH en 1938. Este organismo marcó el inicio de una política fuertemente centrada en el patrimonio cultural material (PCM), con un enfoque nacionalista e histórico, priorizando edificios, monumentos y sepulcros ligados a la identidad oficial del país.

Desde la década de 1990, Argentina adoptó leyes nacionales que establecen principios mínimos para la protección del patrimonio cultural en un proceso de descentralización hacia provincias y municipios. La reforma constitucional de 1994 consagró el patrimonio cultural como un bien colectivo y un derecho social, elevando su jerarquía normativa. Desde entonces, se sancionaron leyes que amplían categorías patrimoniales, se adhieren a convenciones

internacionales (como las de UNESCO) y se crean registros oficiales. El Estado nacional fija lineamientos generales, pero la ejecución y financiamiento depende de las jurisdicciones subna-

cionales. No obstante, este avance ha sido más significativo en el plano legal que en el operativo, ya que muchas normas son ambiguas o redundantes, y no se traducen en políticas efectivas ni en financiamiento proporcional.

Argentina es un país federal, por lo que las jurisdicciones provinciales y los gobiernos locales también pueden asumir funciones culturales. De hecho, las últimas regulaciones en materia cultural adoptan una visión donde el rol del Estado nacional es esencialmente el de ofrecer un marco de protección mínimo e instrumentar programas especiales y delegar en provincias y municipios las acciones concretas y su financiamiento dentro de esos presupuestos mínimos. Las posibilidades de intervención de los gobiernos provinciales en acciones vinculadas con la protección del patrimonio cultural dependen de lo establecido por sus propias constituciones. Por otra parte, a nivel local, es el resultado del balance entre el grado de autonomía municipal que reconoce cada provincia, las competencias que establecen la constitución provincial y, de corresponder, las leyes orgánicas u otras leyes. A esto se suman el grado de involucramiento de la comunidad en cuestiones vinculadas con los derechos colectivos. Sin embargo, sí es claro que la obligación del Estado de “proveer a la preservación del patrimonio natural y cultural” constituye una competencia concurrente del poder de policía de los tres niveles de gobierno. Endere e Iturburu (2009) sostienen que, en estos casos, la regla es la coordinación, aunque suele ser difícil dilucidar quién debe actuar ante un caso concreto. Por otra parte, las leyes de protección no establecen penalidades o consecuencias sobre quienes deterioran un determinado bien cultural (adrede o por la vía de la negligencia). Finalmente, en el ámbito de la gestión cultural la descentralización realza las diferencias de escala, especialmente de los niveles inferiores de gobierno, usualmente municipales, con una notable heterogeneidad para impulsar efectivamente obras de interés para la comunidad de un modo continuo y suficiente.

Es decir, existe una abundancia de normas (algunas ambiguas o redundantes) que reconocen bienes culturales y su importancia, pero esto no se traduce en financiamiento proporcional. Aunque el estudio se centró en el ámbito nacional, se estima que el panorama no cambiaría significativamente en provincias y municipios. En 2016, solo CABA y Misiones superaban el 1% del gasto público destinado a cultura, según datos del SInCA.



Además, desde sus inicios, la política cultural argentina ha priorizado el patrimonio cultural material (monumentos, edificaciones, bienes físicos) frente al patrimonio cultural inmaterial. Esta asimetría responde en parte a la historia conceptual del patrimonio, pero también a diferencias prácticas en su gestión: el patrimonio cultural material suele requerir inversiones puntuales (gastos de capital), mientras que el patrimonio cultural inmaterial requiere financiamiento sostenido (gastos corrientes como salarios y consumibles), que no suele ser cubierto por ayudas internacionales ni privadas.

Finalmente, Argentina ha transitado un avance en la protección del patrimonio cultural a través de la adopción de normas que lo colocan como bien colectivo y derecho social y que reconocen la necesidad de acciones de protección y salvaguarda. Sin embargo, estas disposiciones legales dan lugar a cierta “inflación normativa” por la multiplicidad de leyes, regulaciones y protocolos que contrasta fuertemente con la exigua asignación de recursos o presupuestos específicos. En términos generales, el gasto en cultura se encuentra por debajo de la meta establecida por la Carta Iberoamericana de Cultura después de quince años de su firma. Estos resultados parecen indicar que la prioridad fiscal de los recursos públicos destinados a la cultura en Argentina ha sido menos relevante para el gobierno central en relación a los avances en materia legislativa y normativa. Por ello, la legislación se erige como una condición necesaria pero no suficiente para una preservación y salvaguarda efectiva del PC. Así la asignación de recursos y su gestión más o menos ordenada se torna un tema de relevancia para su discusión tanto en el ámbito académico como en la estructura de gestión de los diferentes niveles de gobierno.

Referencias

Barbieri, N. (2014). Cultura, políticas públicas y bienes comunes: hacia unas políticas de lo cultural. Universitat Jaume I. Kultur, vol. 1, 1, 101- 119, Seminari Permanent d'Aprendentatge en Participació Comunitària “Garbell” y Servei d'Activitats Socioculturals (SASC), España. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/Kult-ur.2014.1.1.3>

Collado, A. (2005). “Inventarios: Recursos para el conocimiento del Patrimonio Urbano-Arquitectónico”. En A. Novacovsky & F. París Benito (comps.), *Maestría en Gestión e Intervención en el*

Patrimonio Arquitectónico y Urbano. Textos de Cátedra (vol. 3). Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Mar del Plata.

Comisión económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura (OEI) (2021). *La contribución de la cultura al desarrollo económico en Iberoamérica*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Comisión Nacional de Monumentos y Lugares Históricos (CNMLH). Disposición 16/2007. <https://www.argentina.gob.ar/nORMATIVA/nACIONAL/disPOSICI%C3%B3n-16-2007-132194/texto>

Finot, I. (1999). Elementos para una reorientación de las políticas de descentralización y participación en América Latina, *Revista del CLAD Reforma y Democracia* Nro. 15, Venezuela.

Herrera S. (2019). Descentralización fiscal Nación - Provincias: Asimetría y desequilibrio fiscales verticales, dependencia y autonomía fiscal. Análisis cuantitativo período 2005-2017. Jornadas Internacionales de Finanzas Públicas. Universidad Nacional de Comahue.

Lacarrieu, M. (2019). “Monumentalidad y des-monumentalización en la ciudad moderna de Buenos Aires”. En *Patrimonio: Contranarrativas urbanas*, 133-155. Chile: Uah Ediciones. Universidad Alberto Hurtado.

Levrand, N. E., & Endere, M. L. (2020). Nuevas categorías patrimoniales. La incidencia del *soft law* en la reciente reforma a la ley de patrimonio histórico y artístico de Argentina. *Revista Direito GV* 16, 1-31.

Levrand, N. E. (2022). Custodiar lo etéreo: avances y desafíos en la protección jurídica del patrimonio inmaterial en Argentina [1]. *Estudios Sociales. Revista Universitaria Semestral*, 62(1), 1-18.

Molina, M. S. (2017). La legislación argentina para la protección del patrimonio cultural sancionada en el marco de artículo 41 de la constitución nacional. RIIPAC. Revista sobre Patrimonio Cultural: Regulación, Propiedad Intelectual e Industrial, (9), 24-60. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/12115>

Molina, M. (2019). Los bienes culturales intangibles que se han desarrollado en un contexto regional. Sophia Austral (23), 9-31. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-56052019000100009&script=sci_arttext&tlang=pt

Pensa, F., & Dupey, A. (2019). Estado del arte de las políticas de salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en Argentina. Crespi. <https://issuu.com/crespi/docs/estado-arte-pci-2008-argentina>

Pérez Winter, C. (2016). Patrimonio y procesos de patrimonialización en dos “pueblos” de la provincia de Buenos Aires (Argentina). Tesis de Doctor en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Repetto F & Nejamkis F (2005). Capacidades estatales y relaciones intergubernamentales: Una aproximación al tránsito hacia una nueva institucionalidad pública en la Argentina. Documento de Trabajo. Fundación PENT. Disponible en <http://ibcm.blog.unq.edu.ar/wp-content/uploads/sites/28/2014/03/Repetto-Nejamkis.pdf>

Rotman, M. (2012). Dinámica de los inicios institucionales del campo patrimonial nacional. Regulaciones legales y primeros lineamientos de un organismo rector de Patrimonio. XXVIII Reunião Brasileira de Antropologia, 1-16.

SInCA (2022). Sistema de Información Cultural de Argentina Fiestas Populares y Festivales. <https://www.sinca.gob.ar/DatosBasicosEntidades.aspx?Id=68#>

SInCA (2023). Sistema de Información Cultural en Argentina. Coyuntura Cultural. Sector Público Cultural. Resultados 2021. Año 13, Número 44.

UNESCO (2009). Identificar e inventariar el patrimonio cultural inmaterial. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000189126_spa

ÓPERA PRIMA

LA EDUCACIÓN SUPERIOR MUSICAL PROFESIONAL EN ESPAÑA FRENTE AL IMPACTO DE LA MÚSICA EN DIRECTO > **Ana Gómez de Castro / 137**



La educación superior musical profesional en España frente al impacto de la música en directo

Ana Gómez de Castro

Profesora asociada. Universidad Rey Juan Carlos

anitagdec@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-5778-9418>

Artículo recibido: 10/02/2025. Revisado: 16/11/2025. Aceptado: 18/11/2025

Resumen: El objetivo principal de este trabajo es fomentar la adaptación de los estudios superiores profesionales de música a una industria musical que vive un proceso de transformación acelerado. El sector musical se ha consolidado como un elemento cultural intergeneracional de enorme relevancia y su presencia, especialmente en el ámbito de la música en directo, e impulsa la necesidad de un análisis profundo que sitúe la formación en el centro de la evolución profesional. Este trabajo se acerca a la educación superior musical en nuestro país y plantea la importancia de revisar desde una perspectiva renovada, abierta a la innovación y capaz de integrar diferentes miradas profesionales. Las nuevas generaciones necesitan referentes sólidos y accesibles, y para que esto sea posible resulta fundamental que las escuelas y universidades den voz a los profesionales que construyen la industria en todas sus dimensiones. El estudio se desarrolló mediante un enfoque cualitativo sustentado en la investigación exploratoria. Las conclusiones invitan a impulsar una actualización de los estudios profesionalizantes desde una mirada contemporánea, plenamente alineada con la evolución actual de la industria musical y sus demandas formativas.

Palabras clave: educación; música; accesibilidad; cultura.

Professional Music Education in Spain Facing the Challenges of the Present.

Abstract: The main objective of this work is to promote the adaptation of professional higher education in music to a music industry that is undergoing rapid transformation. The music sector has established itself as an intergenerational cultural element of enormous relevance, and its presence, especially in the field of live music, drives the need for an in-depth analysis that places training at the centre of professional development. This study examines higher music education in our country and highlights the importance of reviewing it from a renewed perspective, open to innovation and capable of integrating different professional viewpoints. The new generations need solid and accessible role models, and for this to be possible, it is essential that schools and universities give a voice to the professionals who build the industry in all its dimensions, with a vision oriented towards the future and the real needs of the sector. The study was developed using a qualitative approach based on exploratory research. The conclusions call for an update of professional studies from a contemporary perspective, fully aligned with the current evolution of the music industry and its training demands.

Keywords: education; music; accessibility; culture.



Contextualización: La industria musical superior profesional en España y su sistema educativo

1. El modelo educativo vigente: entre tradición y obsolescencia

En la actualidad, la educación musical superior en nuestro país continúa dividida en dos diferentes niveles: la educación en conservatorios superiores o las universitarias. En ambas han existido pequeños cambios desde su incorporación al sistema educativo, pero sin embargo sigue predominando en todas un enfoque anclado al paradigma del siglo XX.

Ambas formaciones se integran dentro del Espacio Europeo de Educación Superior, pero presentan características específicas, marcos regulatorios propios y desarrollos curriculares distintos. En el ámbito universitario, los estudios se estructuran en Grados, Másteres y Programas de Posgrado, siguiendo la organización general del sistema universitario español. Los Grados en Música suelen ofrecer itinerarios orientados a la musicología, la creación, la pedagogía musical o la interpretación, mientras que los Másteres abarcan especializaciones

138

en investigación, gestión musical, estudios artísticos, tecnología aplicada al sonido, educación musical avanzada, o en algunos casos enfocados más al propio negocio de la música. Los programas de doctorado incluyen líneas de trabajo relacionadas con la musicología, la creatividad, la investigación performativa y otras áreas vinculadas a las ciencias sociales o las humanidades.

En el caso de los conservatorios superiores, la oferta se estructura alrededor de las Enseñanzas Artísticas Superiores, cuya organización se equipara formalmente al nivel de Grado universitario aunque con un marco normativo diferente. Estos centros incluyen especialidades como interpretación, pedagogía, dirección, composición, musicología, flamenco, jazz, música antigua o tecnología musical, según la comunidad autónoma y la disponibilidad de cada centro. Además, existen estudios de Máster en Enseñanzas Artísticas, con un desarrollo diferente en función del territorio, que permiten itinerarios de especialización vinculados a la práctica interpretativa, la creación o la investigación aplicada.

En ambos sistemas, la distribución de créditos ECTS establece una duración habitual de cuatro años para los es-

tudios de Grado, lo que corresponde a 240 ECTS y uno o dos años para los estudios de Máster, cuyo ECTS varían. La coordinación entre universidades y conservatorios no está unificada, dado que cada vía depende de normativas y organismos diferentes, lo que genera sistemas paralelos que funcionan con estructuras propias. Esta dualidad implica también algunas diferencias en los modelos pedagógicos, en los requisitos de acceso, en la composición del profesorado y en la relación entre teoría, investigación y práctica adaptada a los entornos profesionales.

El mapa actual de titulaciones en España incluye centros públicos y privados con ofertas diversas, tanto en modalidades presenciales como semipresenciales. En los últimos años se ha ampliado el número de títulos vinculados a ámbitos como la producción musical, el sonido, la gestión cultural, la creación digital o las nuevas tecnologías aplicadas a la música, aunque su distribución geográfica varía según el territorio, dominando ciudades como Madrid o Barcelona. Las prácticas externas, la participación en proyectos artísticos y la colaboración con instituciones culturales dependen de la programación específica de cada universidad o conservatorio, sin un marco homogéneo a nivel estatal.

Algunos ejemplos de las formaciones en universidades y conservatorios:

- Musicología y pedagogía musical: grados, postgrados y másteres ofrecidos en universidades públicas como la Universidad Complutense de Madrid, Universidad de Oviedo, Universidad de Valladolid, Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad de Granada, Universidad de Salamanca, entre otras. También encontramos oferta en centros privados como la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX), Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), Universidad Europea de Madrid, que han abierto programas *online* o semipresenciales, o Berklee de Valencia.
- Estudios superiores en conservatorios: que comparten un rango de estudios superiores homologados, generalmente centrados en interpretación, composición y dirección, aunque no forman parte de la universidad estrictamente. También están los centros artísticos superiores como MUSIKE-NE en País Vasco o ESMUC en Cataluña. Existen alrededor de trescientos conservatorios oficiales

que abarcan las enseñanzas elementales, profesionales y superiores de música, lo que convierte al país en uno de los que cuenta con una red más extensa de centros reglados en Europa (Melómano Digital, 2021). Estos conservatorios desempeñan un papel fundamental en la formación musical clásica y contemporánea. Sin embargo, su situación actual también puede parecer plantear retos como la necesidad de modernizar los planes de estudio, acercarlos a la realidad de la industria musical contemporánea y mejorar la inserción laboral de sus titulados. Asimismo, se observa una creciente demanda de integrar músicas urbanas, producción digital y nuevas tecnologías dentro de la oferta formativa como se ha mencionado antes. En este sentido, como señala Díaz Gómez (2010), “*los conservatorios españoles adolecen de una rigidez curricular que a menudo los aleja de las demandas culturales y profesionales de la sociedad contemporánea*”.

En casi todos los casos, la estructura curricular, como se ha expuesto, refleja un énfasis excesivo en el estudio del repertorio, el análisis musicológico tradicional, la historia y la pedagogía musical. En muchas ocasiones, se deja fuera a un amplio espectro de perfiles profesionales que hoy son imprescindibles para el sostenimiento de la industria musical. El principal problema de este modelo es su excesivo sesgo teórico. Como señala Vernia Carrasco (2023), “la universidad española continúa entendiendo la música como un objeto de estudio académico, desligado de la práctica profesional y de la dinámica de la industria cultural”. En otras palabras, se sigue formando a investigadores e intérpretes en un contexto donde lo que se necesitan son gestores culturales, técnicos de sonido, productores, especialistas en comunicación digital o expertos en derechos de autor.

Respecto a la formación profesional musical, estos estudios sí contemplan algunos perfiles técnicos (sonido, producción, iluminación), pero existe una clara desconexión entre estos programas y la universidad, como señalan Aróstegui, Rusinek y Fernández-Jiménez (2021) en su estudio sobre buenas prácticas en la educación musical. De este modo, aún quedan muchos perfiles profesionales fuera que han ido apareciendo con el avance vertiginoso que ha llevado el sector musical en la última década. Aun así, este modelo educativo es el más

cercano a la industria musical en general, dando pie a la formación a los diferentes agentes que la hacen posible.

En definitiva, el sistema sigue transmitiendo una visión arcaica y reduccionista de la música:

1. **Centrado en el artista:** la mayor parte de los planes de estudio están diseñados bajo la premisa de que el alumno se convertirá en intérprete, compositor o investigador. Apenas se contemplan itinerarios vinculados a la gestión cultural, la producción musical, el derecho del entretenimiento, la economía creativa, la comunicación digital o el *marketing* musical, entre otros muchos.
2. **Obsolescencia:** muchos de los programas mantienen estructuras heredadas de los años ochenta y noventa del siglo pasado, con asignaturas troncales de historia de la música y análisis formal, mientras que las competencias digitales y empresariales siguen ausentes. Esto contrasta con la realidad del sector, donde las habilidades en gestión de giras, contratos, producción audiovisual, monetización digital y *branding* artístico son cada vez más demandadas.
3. **Desigual:** aunque no se encuentran datos genéricos de la situación de género entre los docentes de música en España, se puede vaticinar haciendo una comparación con el sector profesional del sector musical una clara desigualdad y una falta de referentes femeninos en algunas materias específicas. Tal y como indica Mazuela-Anguita (2023) en el caso de Andalucía, en las enseñanzas profesionales de música las mujeres representan el 55,7% del profesorado; sin embargo, en las enseñanzas superiores, su presencia desciende al 31,78%, lo que refleja una marcada brecha de género en los niveles más altos de la docencia musical en España. Además, según datos publicados por MIM (Asociación Mujeres en la Industria Musical), el 67% de las mujeres en la industria musical española cuenta con formación específica vinculada al sector, frente al 51% de los hombres, lo que refleja una mayor cualificación

femenina en términos académicos y profesionales (2022, p. 32), que además difiere de la realidad profesional en el sector tal y como indica Gómez-de Castro (2023). A pesar del auge

del sector de la música en directo en España tras la pandemia y de avances como el Estatuto del Artista, persiste una desigualdad de género profunda en los perfiles profesionales: solo el 37 % de los puestos directivos están ocupados por mujeres, quienes además continúan enfrentando precariedad salarial y carecen de referentes femeninos visibles (2023).

Si miramos hacia otros contextos, la situación contrasta de manera evidente. En países como Reino Unido, universidades como Goldsmiths o centros privados como BIMM han integrado de manera estructural asignaturas de *music business*, producción y gestión de giras dentro de sus planes de estudio. En Estados Unidos, el Berklee College of Music o la USC Thornton School of Music ofrecen programas en *copyright*, *marketing* digital o emprendimiento cultural como parte troncal de la formación musical (Williamson & Cloonan, 2007). Incluso en el ámbito latinoamericano encontramos modelos donde la música se concibe como un proyecto social. El Sistema de Orquestas Juveniles de Venezuela no sólo ha formado intérpretes, sino que ha convertido la música en una herramienta de inclusión y transformación comunitaria (Baker, 2014).

Otro de los aspectos a destacar dentro del modelo universitario español actual en ciertos ámbitos de la música es la rigidez de los procesos de evaluación y acreditación del profesorado. En la mayoría de las universidades, el requisito central para formar parte del claustro docente es estar en posesión de un doctorado y haber desarrollado una carrera de investigación académica avalada por publicaciones, sexenios y acreditaciones. Este criterio, heredado de un modelo universitario que valora casi exclusivamente la investigación científica, choca frontalmente con la realidad de la música como disciplina en general, y más con la de la música en directo. En el sector musical, los perfiles más valiosos no siempre son doctores en musicología, sino profesionales con décadas de experiencia práctica en gestión de festivales, producción, dirección artística, *booking*, promoción, tecnología aplicada al sonido o composición contemporánea.

Exigir un doctorado a estos profesionales genera un déficit estructural:

- Limita la entrada de especialistas de alto nivel que podrían aportar un conocimiento esencial para los estudiantes.

- Obliga a mantener claustros dominados por musicólogos o pedagogos musicales cuya experiencia está vinculada sobre todo a la investigación y la docencia tradicional, y menos a la práctica real de la industria.
- Reduce la posibilidad de que las universidades construyan programas verdaderamente conectados con el sector, ya que los profesores que más saben de negocio, producción, comunicación o innovación no cumplen con los criterios académicos.

Por tanto, una propuesta urgente es repensar los parámetros de contratación y acreditación en titulaciones relacionadas con la cultura y, en específico, con la música. Se debería permitir que un profesional con una trayectoria reconocida en la industria pueda acceder al claustro universitario sin necesidad de un doctorado, aportando así saberes aplicados y actualizados. Modelos híbridos, que combinen profesorado académico e investigador con profesionales en activo, garantizarían una enseñanza más rica y mejor conectada con la realidad. El objetivo no debería ser únicamente formar músicos o investigadores, sino formar profesionales integrales de la música, capaces de generar valor económico, social y cultural en un sector que está en plena transformación.

2. El crecimiento del sector del directo y los retos de la educación superior con la digitalización

El sector musical no sólo se ha recuperado tras la pandemia, sino que ha experimentado un crecimiento exponencial, especialmente en la música en vivo. Según datos del Informe Anual de la APM (2025), el negocio de la música en directo en España alcanzó cifras récord, con un crecimiento superior al 25% respecto a 2023 con una facturación de más de 725 millones de euros en venta de entradas. Este crecimiento ha situado a España como uno de los países europeos con mayor dinamismo en la programación de conciertos y festivales, con ciudades como Madrid, Barcelona o Sevilla convertidas en polos internacionales.

El crecimiento del sector también ha provocado un aumento significativo en la complejidad operativa de la cadena de valor musical. La expansión de los festivales de gran formato, el incremento de giras internacionales y la profesio-

nalización de los ciclos de conciertos han generado nuevas demandas en planificación, gestión de entradas, seguridad, sostenibilidad, accesibilidad, experiencia del público y otras. Estas áreas requieren perfiles formados específicamente en logística avanzada, coordinación técnica, gestión de recintos, dirección de producción, tratamientos acústicos, gestión del talento artístico o supervisión de contratos, tareas que no se abordan de manera sistemática en la mayoría de los itinerarios formativos superiores oficiales. A ello se suma la transformación digital del sector: la digitalización de los sistemas de *ticketing*, la analítica de datos para la toma de decisiones, la comunicación multiplataforma, el uso de herramientas para la gestión de datos, la inteligencia artificial aplicada a la promoción y los modelos de monetización basados en redes sociales y plataformas de *streaming*. Esta evolución tecnológica ha introducido nuevas especializaciones vinculadas a *marketing* digital, diseño de audiencias, gestión de derechos, sincronización audiovisual o análisis de tendencias, entre otros muchos, que tampoco encuentran un espacio claro en la oferta educativa superior reglada.

En esta era de la comunicación digital, donde la tecnología ha modificado también radicalmente la forma en que se accede al conocimiento musical. Mientras que antes aprender música pasaba por la mediación de un profesor o conservatorio, hoy existen plataformas digitales, canales de YouTube, MOOCs, tutoriales, *masterclasses online* y comunidades globales que permiten adquirir competencias en interpretación, producción, composición o gestión cultural. De este modo, este modelo autodidacta ha democratizado el acceso a la formación, pero también ha generado un desfase entre lo que se enseña en instituciones formales y lo que demandan las nuevas generaciones de músicos y profesionales tal y como indica Lorenzo de Reizabal (2022). La realidad es que hoy un joven puede formarse en producción musical avanzada con Ableton o *Pro Tools*, marketing digital musical o gestión de giras sin pasar por una titulación reglada.

En este contexto, los centros formativos no universitarios, así como cursos privados o programas de especialización, han asumido parte de la responsabilidad de cubrir estos vacíos, pero lo hacen de forma heterogénea y sin un reconocimiento académico equivalente al de los títulos universitarios o de enseñanzas artísticas superiores. La consecuencia es un mapa educativo fragmentado donde la formación que responde a las

necesidades reales del sector se distribuye en iniciativas aisladas, sin una estructura unificada que garantice continuidad académica o acceso a niveles de posgrado e investigación.

El contraste entre la expansión económica del sector y la limitada presencia académica de sus perfiles clave pone de manifiesto una desconexión estructural entre la evolución del mercado y los itinerarios educativos disponibles. La formación reglada continúa centrada principalmente en la interpretación y la composición, mientras que las competencias necesarias para la música en directo, que hoy configura como uno de los principales motores culturales y económicos del país e internacionalmente, se desarrollan fuera de los marcos oficiales, a través de aprendizajes informales, prácticas laborales o iniciativas privadas.

3. La urgencia de una reforma educativa

Todo lo anterior nos lleva a una intuición respecto a la educación superior profesional musical en España, que no parece apenas responder a algunos de los patrones actuales de la industria, como la del directo. Tampoco a las demandas de la sociedad contemporánea, que persiste en modelos antiguos, centrados en el intérprete, mientras que el mundo de la música actual reclama competencias en producción, negocio, gestión, innovación digital, compromiso social, entre otras.

El futuro de la educación superior musical profesional en España plantea la necesidad de orientarse hacia un modelo interdisciplinar y más conectado con la industria que pueda:

- Incorporar asignaturas de negocio musical: gestión de derechos de autor, contratos, fiscalidad, patrocinio, producción de giras, *ticketing*, *marketing* digital y modelos de monetización, entre otros.
- Fomentar la innovación tecnológica: formación en *software* de producción, realidad aumentada aplicada al espectáculo, plataformas de *streaming*, análisis de datos de consumo musical, entre otros.
- Visibilizar los perfiles no artísticos: *managers*, *bookers*, *riggers*, abogados, *music supervisor*, técnicos de sonido e iluminación, responsables de sostenibilidad en festivales, productores audiovisuales, responsables de responsabilidad social corporativa, entre otros, y además de manera igualitaria.

- Generar alianzas con la industria: prácticas en festivales, promotoras, discográficas, *start-ups* musicales y asociaciones profesionales.
- Crear un ecosistema global: dado que la música es hoy un mercado transnacional, resulta clave que las universidades preparen a los estudiantes para operar en un contexto globalizado y digital.
- Repensar el modelo de profesorado aportando valor al claustro docente musical con profesionales de largo recorrido en el sector.

4. Conclusión

El papel de la música como herramienta de construcción social, expresión identitaria y vehículo de transformación adquiere un valor estratégico del que todavía no se es plenamente consciente. En especial la música en directo, y todo el ecosistema profesional, creativo y comunitario que la rodea, que además está creciendo de manera exponencial en la última década.

De esta forma se concluye, que los sistemas formativos superiores requieren una apertura decidida hacia modelos más profesionalizados y actualizados, donde convivan la reflexión académica y la praxis del sector, integrando de manera efectiva a los múltiples *stakeholders* del ecosistema musical, y con flexibilidad a los cambios culturales, tecnológicos y de mercado que configuran la industria musical del siglo XXI.

Otro de los grandes retos se sitúa en la inserción laboral posterior a la formación superior: la falta de conexión entre el ámbito educativo y la realidad profesional condena a muchos egresados a enfrentarse a un mercado fragmentado, competitivo y poco accesible. La existencia de planes de estudio desactualizados, cuerpos docentes desvinculados del tejido musical activo y una visión parcial de los perfiles profesionales del músico, que no contempla apenas productor, al gestor, al técnico, al emprendedor cultural o al educador no formal, perpetúan una brecha estructural entre la formación y la práctica profesional.

Como recuerda Bourdieu (1992), toda práctica cultural está atravesada por relaciones de poder y legitimidad. Si España no asume esta transformación, corre el riesgo de consolidar una educación musical superior obsoleta e incapaz de responder a los desafíos del presente. Si, por el contrario, se abre a la interdisciplinariedad, a la diversidad cultural

y a la experiencia profesional, la educación musical superior puede convertirse en un motor estratégico para el futuro de la música. Además, la música, como práctica social, forma intérpretes y comunidades, identidades y futuros, en una sociedad que consume y reclama música más que nunca, y donde el papel del consumidor cada vez toma más valor, ya que quiere ir un paso más allá y acercarse lo máximo posible al trabajo del artista, y esto requiere de profesionales que respondan a estas demandas. Concebir la educación superior musical como un bien común y conectado con la realidad es la condición imprescindible para garantizar que las nuevas generaciones aprendan a transformar la sociedad a través de la música en sus diferentes vertientes profesionales.

Referencias bibliográficas

- APM (2025). *Informe anual de la música en vivo*. Asociación de Promotores Musicales.
- Aróstegui, J. L., Rusinek, G., & Fernández-Jiménez, D. (2021). “Buenas prácticas en educación musical y formación profesional en España”. *Revista Internacional de Educación Musical*, 9(2), 85-101.
- Asociación MIM. (2022). *II Estudio de igualdad de género en la industria musical en España*. Asociación Mujeres en la Industria de la Música (MIM). <https://asociacionmim.com/wp-content/uploads/2022/11/II-ESTUDIO-MIM-Igualdad-de-Genero-Industria-Musical-2022.pdf>
- Baker, G. (2014). *El Sistema: Orchestrating Venezuela's Youth*. Oxford University Press.
- Bourdieu, P. (1992). *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. Seuil.
- Díaz Gómez, M. (2010). La flauta dulce en la educación musical escolar: tradición, crítica y alternativas. *Revista Internacional de Educación Musical*, 8(2), 45-57.
- Frith, S. (1996). *Performing Rites: On the Value of Popular Music*. Harvard University Press.
- Gómez de Castro, A. (2023). La música en directo en España: una aproximación a la desigualdad de género desde los perfiles profesionales. En C. Sánchez-Olmos, T. Hidalgo-Marí & J. Segarra-Saavedra (Coords.), *Rebel Girls! Desigualdad de género, discursos y activismo en la industria musical* (pp. 69–92). Gedisa.
- Green, L. (2002). *How Popular Musicians Learn: A Way Ahead for Music Education*. Ashgate.
- Lorenzo de Reizabal, M. (2022). “Desafíos de la educación musical en la era digital”. *Revista de Educación Artística*, 34(2), 55-72.
- Melómano Digital (2021). *Los conservatorios profesionales*. Melómano Digital. <https://www.melomanodigital.com/los-conservatorios-profesionales/>
- SGAE (2022). Anuario de la Sociedad General de Autores y Editores.
- Turino, T. (2008). *Music as Social Life: The Politics of Participation*. University of Chicago Press.
- Vernia Carrasco, J. (2023). *Nuevos horizontes para la pedagogía musical universitaria*. Editorial Síntesis.
- Williamson, J., & Cloonan, M. (2007). *Players' Work Time: A History of the British Musicians' Union, 1893–2013*. Manchester University Press.

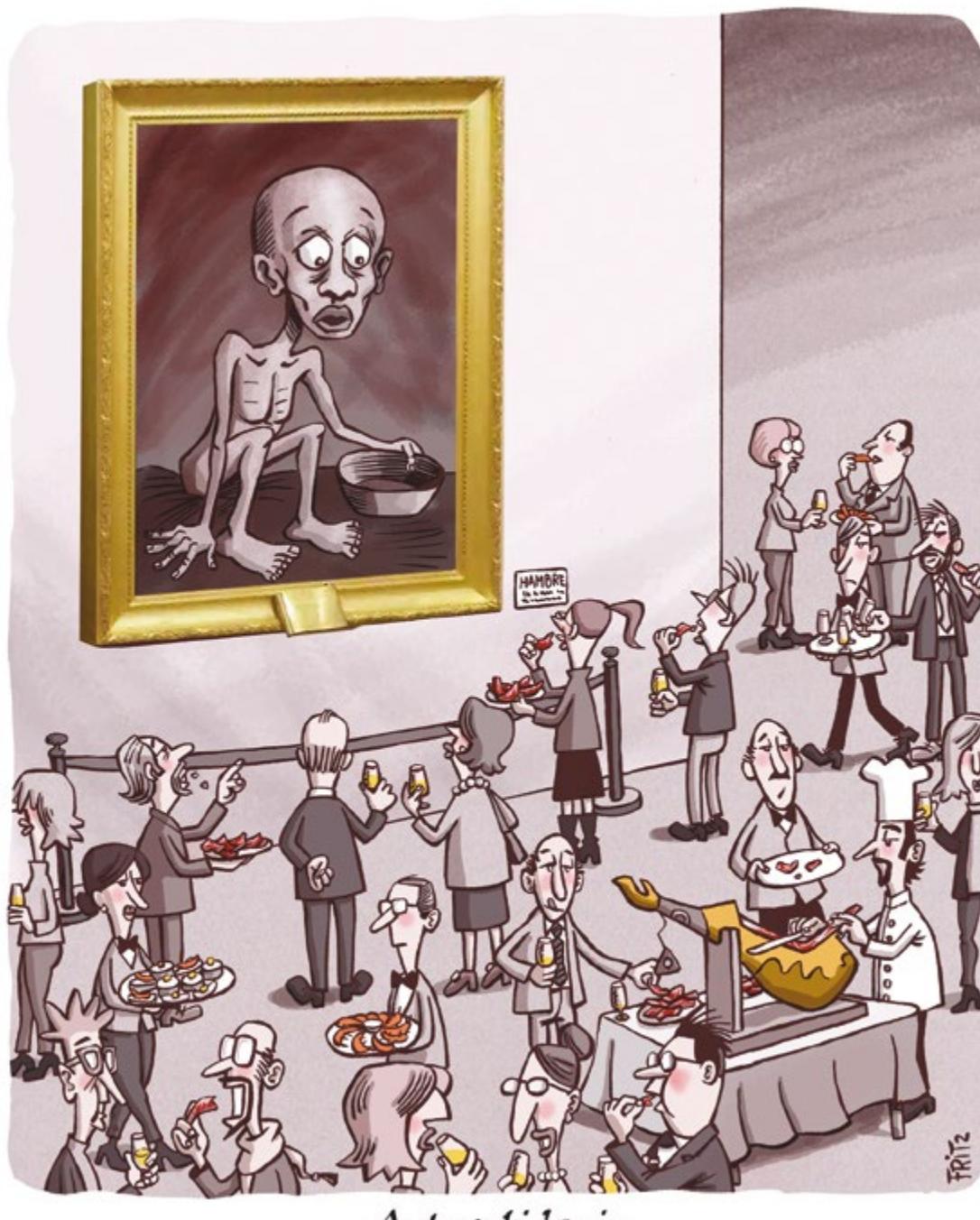
IDEAS

ARTE SOLIDARIO

Fritz

144

Artículo recibido: 01/10/2025 / **Artículo aceptado:** 03/10/2025



EXPE- RIEN- CIAS

EN DIÁLOGO Y TRANSICIÓN: [PACESETTERS]
EN UN MOMENTO EN EL QUE MÚLTIPLES URGENCIAS SACUDEN VIEJAS CERTEZAS, ES HORA DE MIRAR HACIA AFUERA Y ESTABLECER NUEVOS LAZOS > **Florian Schneider, Mari Sanden, Emil Rorvik y Joseph Lockwood** / 149 | HACIA UNA CULTURA DE DERECHOS. REFLEXIONES Y PROPUESTAS EN TORNO AL PLAN DE DERECHOS CULTURALES > **Paco Cano y Daniel Granados** / 169 | OFFF SEVILLA: OTRA CARTOGRAFÍA PARA LA CULTURA DIGITAL > **Virginia Moriche Tirado** / 179 PULSAR LATINOAMÉRICA: 3ER CONGRESO LATINOAMERICANO DE GESTIÓN CULTURAL > **Periférica Internacional** / 183 | LA FUNDACIÓN INDIANA PARA LA MÚSICA Y LAS ARTES > **Pablo Mazuecos Nievas** / 189



A screenshot of a software interface, likely a video editor or media player, with multiple windows open. The top window shows a file menu with options like File, Edit, Dialog, Help, and various tabs like WIKI, FORUM, and TUTORIALS. Below the menu, there are settings for a 'Window' and a 'Movie File In'. The 'Window' settings include 'Operator' set to 'OFF', 'Title' as '/project1/window1', 'Location' as 'Single Monitor', and 'Monitor' set to '1'. The 'Movie File In' settings include 'File' set to 'C:\Users\Public\Videos\Windows Media\Windows Media\Windows Media.wmv', 'Reload' set to 'ON', and 'Play Mode' set to 'Loop'. A third window titled 'Cross' is also visible, showing a preview area. The bottom right corner of the screen shows a dark window with a green border, possibly a camera feed or another application window.

En diálogo y transición: [PACESETTERS] En un momento en el que múltiples urgencias sacuden viejas certezas, es hora de mirar hacia afuera y establecer nuevos lazos

Florian Schneider, Mari Sanden,
Emil Rorvik y Joseph Lockwood
<https://pacesetters.eu>
contact@pacesetters.eu

Artículo recibido: 26/03/2025. Revisado: 04/04/2025. Aceptado: 12/04/2025

Resumen: PACESETTERS es un proyecto de investigación que reúne a socios y lugares, prácticas creativas y perspectivas de investigación que se salen de lo común: científicos del clima y emprendedores artísticos, patrimonios difíciles y pueblos encalados, encuestas psicométricamente validadas y estética circular. En este artículo exploramos los conceptos clave que sustentan PACESETTERS, con objeto de impulsar la transición hacia economías más justas y sostenibles. La fundación del museo de Genalguacil, el festival de arte de Galway y el centro cultural C.K. Norwida de Nowa Huta pueden ser organizaciones de pequeña escala, pero ágiles, flexibles y lo suficientemente experimentadas como para producir enormes efectos e impactos en sus comunidades y más allá.

Palabras clave: prácticas avanzadas; razonamiento deductivo; emprendimiento artístico; ecosistema creativo.

In dialogue and transition: [PACESETTERS] At a moment when multiple urgencies shake old certainties, it is time to look out and enter into new ties.

Abstract: PACESETTERS is a research project that brings together partners and places, creative practice and research perspectives that are out of the ordinary: climate scientists and artistic entrepreneurs, difficult heritages and whitewashed villages, psychometrically validated surveys and circular aesthetics. In this article we explore the key concepts underpinning PACESETTERS to not just adapt to but drive the transition into more just and sustainable economies. Genalguacil's public museum foundation, Galway's art festival, and Nowa Huta's cultural centre C.K. Norwida may be small-scale organisations but they are lean, flexible and experienced enough to produce huge effects and impacts in their communities and beyond.

Keywords: advanced practices; abductive reasoning; artistic entrepreneurship; creative ecosystem.

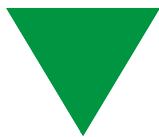


Foto: M. Sanden, P. Schneider, J. Lockwood, E. Rorvik

1. Introducción

Este artículo explora el novedoso enfoque de la investigación y la innovación que se está desarrollando y utilizando en el proyecto EU Horizon Europe PACESETTERS: impulsar el emprendimiento artístico y cultural para impulsar la transición climática. Esbozaremos los conceptos clave y las prácticas metodológicas que, combinados, constituyen un enfoque complejo, imaginativo y original, aunque integrado y riguroso, de la investigación y la innovación transformadoras.

La ambición del proyecto PACESETTERS es explorar y sondear de forma creativa y sistemática cómo las artes y la cultura, en particular el emprendimiento artístico, pueden “acelerar” la formación de los “corazones y mentes” de las personas y lugares que constituyen las premisas culturales fundamentales de y para la necesaria transición hacia una vida sostenible. Para abordar la crisis climática y nuestra difícil situación actual, PACESETTERS no mira

150

hacia soluciones tecnológicas rápidas o ingenuas y peligrosos llamamientos a un liderazgo fuerte, sino hacia la cultura diversa, descentralizada y altamente innovadora y las industrias creativas

por su potencial y poder no solo para actuar y crear afecto, sino también en su complemento: el poder de verse afectado (Hardt, 2014) para adaptarse a circunstancias radicalmente cambiantes, incorporar los términos de esos cambios y persistir, perseverar y sostener nuestras necesidades y aspiraciones más profundas. Más que un mero cambio de sujeto, esto puede contribuir a replantear la forma de imaginar lo que es o podría ser un sujeto y nuestra propia sociedad y nuestro entorno. La peculiar capacidad de cuestionar y transformar el mundo de forma imaginativa, así como de forma concreta en el tiempo y en el espacio, es percibida por [los Pacesetters] como la verdadera clave para superar los obstáculos a una transición ecológica y justa efectiva.

En términos más prácticos, PACESETTERS se propone hacer realidad esta visión a través de 1) el fomento y la capacitación de artistas y creativos para adaptar y replantear las urgencias de la transición climática mediante la creación de conocimiento a partir de la investigación colaborativa para “marcar el ritmo” de la transición; 2) creando capacidades en el sector para reclamar la copropiedad de la transición, proponiendo y probando modelos de negocio novedosos y

creativos para “marcar el ritmo” de la transición; y 3) consolidando e impulsando el rendimiento del sector e inspirando y afectando a otros sectores, desarrollando y evaluando nuevas estrategias de valorización y evaluación que permitan al sector impulsar y “marcar el ritmo” de la transición.

El resultado del proyecto será una evaluación descriptiva, normativa y crítica y una demostración holística del potencial real de los sectores e industrias culturales y creativos (CCSI), incluido el sector del patrimonio, para impulsar la transición climática, al tiempo que se analiza sistemáticamente su impacto a nivel micro, meso y macro. Esto significa 1) entender la transición climática como una triple transición: ecológica, digital y justa; 2) que construye enfoques innovadores creados en comunidades rurales, ciudades intermedias y asentamientos urbanos planificados; y 3) que contribuirá a renovar los valores fundamentales europeos y las formas y marcos de valoración y valorización a través del emprendimiento artístico y creativo que se despliega desde puntos de vista que suelen estar marginados, pero que, en última instancia, como argumentan y demostrarán los PACESETTERS, muestran el mayor potencial para una triple transición.

A continuación, presentaremos los principales conceptos del enfoque metodológico que PACESETTERS está utilizando para hacer realidad la ambición del proyecto y lograr los resultados y el impacto que persigue. En segundo lugar, describiremos brevemente algunos ejemplos de investigaciones en curso, antes de profundizar en las particularidades de la metodología, incluido su encuadre de las consideraciones éticas, y concluir con una perspectiva que apunta hacia el camino a seguir y algunos de los potenciales y retos que identificamos.

2. Principales conceptos y enfoque general

El proyecto adopta y adapta varios conceptos y enfoques para alcanzar sus objetivos. El enfoque metodológico general puede separarse en tres modalidades distintas que se integran recíproca y sistemáticamente: 1) un enfoque orientado al ecosistema (Ove y Marcus, 2020) que se adapta a nuestro contexto para permitir formas de creación e innovación emergentes y anticipatorias; 2) prácticas de investigación colectiva e investigación-acción participativa (IAP); y 3) generación de resultados de investigación y generalizaciones a través de prácticas y análisis abductivos para permitir modelos de valorización novedosos y emancipadores.

Los tres enfoques generales están sistemáticamente vinculados a los objetivos del proyecto, los retos que se abordan y se encuentran, y se concretan en métodos y técnicas concretas. Esto se explicará con más detalle a continuación (véase el cuadro 1 para obtener una visión general).

Antes de profundizar en la metodología, esbozaremos brevemente dos de los conceptos subyacentes que son específicos del proyecto y sobre los que descansa el enfoque metodológico, y que son, respectivamente, “prácticas avanzadas” y “espíritu empresarial artístico”.

2.1. Prácticas avanzadas

En lugar de remitirse a las “mejores” prácticas, PACESETTERS desarrollará y pondrá a prueba las capacidades de las prácticas avanzadas, un concepto más expansivo, inclusivo y orientado al futuro que hace hincapié en aprender del fracaso, trabajar con logros preliminares y acelerar la aplicación de soluciones innovadoras en contextos complejos. Situar las prácticas avanzadas en medio de los procesos de transformación ofrece nuevas posibilidades para revalorizar las capacidades y habilidades existentes (confianza creativa y creatividad compartida); permite orquestar nuevas dinámicas entre conocimientos y prácticas de pensamiento fuera de la caja, co-agencia e inteligencia colectiva; y anima a las partes interesadas que a menudo no participan activamente a reclamar la copropiedad del proceso de transformación, por ejemplo, replanteándose el impacto y el valor. Al potenciar las comunidades de práctica translocales, las prácticas avanzadas abarcan toda la gama de prácticas participativas, anticipatorias y emancipadoras. El enfoque de PACESETTERS en las prácticas avanzadas es constitutivo de su metodología general de razonamiento abductivo. El término “prácticas avanzadas” se acuñó en el contexto de una acción COST (CA18136 European Forum for Advanced Practices (EFAP) a la que muchos investigadores participantes de los socios del consorcio han contribuido desde 2018.

2.2. Iniciativa empresarial artística

PACESETTERS emplea un concepto de espíritu empresarial artístico y creativo que difiere sustancialmente de las concepciones convencionales del espíritu empresarial en los campos de la economía, la ingeniería o el *marketing*, así como de una comprensión más tradicional del papel del arte, la cultura y la creatividad en la sociedad, que a menudo exime a estos campos

de las leyes de una economía general. El espíritu empresarial artístico pone en primer plano la relación entre el sentido de sí mismos de los artistas y creadores, así como sus posiciones dentro de las nuevas y emergentes divisiones del trabajo creativo, muchas de ellas en respuesta a, y como resultado de, múltiples y superpuestas situaciones de crisis. En lugar de transmitir mensajes catastrofistas, se centra en el potencial práctico para transformar contextos institucionales y reclamar la propiedad colectiva de los medios de cambio. Reducir los retos actuales a cuestiones de renovación espiritual, ya se trate de comportamientos individuales o de culpabilidades personales, tiende a reforzar el consumismo, el pesimismo y el abatimiento, en lugar de romper con sus lógicas. En lugar de subyugar, cosificar y explotar el mundo fenoménico como “naturaleza”, en lugar de fetichizar o demonizar la “tecnología”, el verdadero reto del emprendimiento artístico consiste en adquirir una comprensión crítica de los múltiples papeles, solapamientos y relaciones potenciales entre los aspectos naturales y técnicos del mundo.

En ese sentido, el espíritu empresarial artístico y creativo proporciona la capacidad de hacer que los futuros sean accionables y anticipar estrategias de valorización. El espíritu empresarial artístico se basa en un modelo genuinamente creativo de espíritu empresarial: aprender a trabajar juntos, compartir riesgos y regenerar recursos.

La consecución de los objetivos del proyecto requiere un *planteamiento multimétodo* orientado normativamente, motivado también por el cambio de enfoque: de modos paternalistas de investigación a formatos participativos de investigación colectiva, de planteamientos lineales y sectoriales a un enfoque holístico del ecosistema, y de modelos y servicios empresariales orientados al mercado a conjuntos de consultas mutuas e iterativas y circuitos de retroalimentación. Este enfoque identificará y analizará las prácticas avanzadas que se aplican transversalmente en los sectores cultural y creativo, contextualizará los resultados de la investigación colectiva en laboratorios del mundo real para la imaginación social, y seguirá desarrollando y promoviendo los resultados preliminares de los experimentos en marcos de apoyo y evaluación iterativos y evolutivos. Además, el planteamiento general se centra en la inclusión, la participación y la interacción para garantizar que la igualdad de género y la diversidad informen en cada paso y en cada nivel.

La metodología de PACESETTERS está concebida para hacer realidad las principales ambiciones del proyecto:

- Convertir el sector descentralizado y fragmentado de las artes y la cultura de una debilidad en una fortaleza. Esto se verá facilitado por el enfoque orientado al ecosistema, que ofrece ampliar la comprensión más allá de los planteamientos lineales y deterministas del sector y su desarrollo.
- Reconceptualizar y replantear las demandas exógenas para adoptar una estrategia de triple transición de un reto a una oportunidad para las ICC. Para ello se necesitan las capacidades de equipos de investigación interdisciplinares que permitan la colaboración entre académicos y profesionales, de dentro y fuera de las comunidades de investigación institucionalizadas.
- Crear conjuntamente marcos para anticipar nuevas estrategias futuras de creación y valorización del valor. Esto implica procesos pragmáticos e iterativos para desarrollar interpretaciones sólidas y probarlas sistemáticamente a través de una variación de situaciones y contextos, antes de rastrear las circunstancias y procesos más amplios a través de los cuales apareció la variación. Estos marcos ayudarán a analizar, sintetizar y generalizar las conclusiones en conocimientos y pruebas que apoyen a las ICC que impulsan la triple transición.

A continuación, describiremos con más detalle los principales aspectos de las tres metodologías generales empleadas en el proyecto, el enfoque de ecosistemas creativos, la investigación colectiva y las prácticas participativas, y el enfoque abductivo iterativo de análisis y generalización.

Metodología general 1: enfoque del ecosistema creativo

PACESETTERS adopta un enfoque orientado a los ecosistemas, con especial atención al ecosistema de innovación, identificando “el conjunto evolutivo de actores, actividades y artefactos, así como las instituciones y relaciones, incluidas las relaciones complementarias y sustitutivas,

que son importantes para el rendimiento innovador de un actor o una población de actores” (Ove y Marcus, 2020). Esta metodología de investigación conjunta o colectiva es “transformadora por la gama de oportunidades que ofrece para ampliar la comprensión más allá de los enfoques lineales del sector y su desarrollo” (Barker, 2019). Reconoce las complejas realidades de los negocios en todo el sector cultural y creativo, al tiempo que permite formas anticipatorias de innovación, en particular mediante el reconocimiento de múltiples enfoques de valor, ya sea como entradas o salidas del sistema más amplio. Esto favorece una comprensión más inclusiva, diversa y participativa de la generación de valor.

El enfoque ecosistémico PACESETTERS engloba los siguientes aspectos clave:

- Desarrollar una visión integrada y holística de las prácticas avanzadas, los caos creativos y los enfoques novedosos.
- Identificar posibles puntos de inflexión o incluso puntos de inflexión a todas las escalas.
- Generalizaciones y recomendaciones provisionales y aplicables basadas en resultados preliminares.

El enfoque ecosistémico de PACESETTERS es igualmente pertinente en sus tres *métodos de investigación específicos*: 1) *estudios de casos creativos* que investigan prácticas avanzadas que funcionan transversalmente en todos los sectores de las ICC; 2) *laboratorios del mundo real* que ponen a prueba nuevos enfoques de adaptación, mitigación e innovación en tres contextos diferentes y diversos: rural y subespecificado (Valle de Genal en Andalucía), intermedio y temporal (Galway en Irlanda), periurbano y sobredeterminado (Nowa Huta en Polonia); y 3) sus *marcos de evaluación y apoyo* en evolución.

Los criterios de evaluación del enfoque del ecosistema creativo son a nivel de sistema, en lugar de agregar el rendimiento de actores individuales. Los [PACESETTERS] identificarán hitos clave que indiquen mejoras cualitativas sostenibles en la salud del sistema, como la complejidad, la solidez, las interacciones iterativas entre elementos y la extensión de la red. Estos puntos de referencia informarán las

reflexiones sobre las condiciones generales de una adaptación climática exitosa en múltiples sectores.

Metodología general 2: investigación colectiva y prácticas de investigación participativa

PACESETTERS emplea una metodología de investigación conjunta que inicia y reitera procesos de indagación basados en afinidades y aprendizajes mutuos, así como en la producción y el intercambio recíprocos de conocimientos. La metodología de investigación colectiva se está aplicando en todas las fases del proyecto, desde la co-creación de casos y el diseño de las preguntas de investigación, pasando por la recogida y el análisis de datos, hasta la difusión. El enfoque de investigación conjunta de PACESETTERS se basa en la *Investigación Acción Participativa (IAP)*, aunque no se limita a ella, que difiere de la mayoría de los demás enfoques de la investigación sobre conocimientos conductuales porque se basa en la reflexión, la recopilación de datos y la acción con el objetivo de facilitar el cambio implicando en igualdad de condiciones a las partes interesadas y a las personas que, a su vez, emprenden acciones para poner en práctica dicho cambio. La investigación conjunta engloba la colaboración interdisciplinar entre académicos y profesionales de diversas maneras en PACESETTERS. Incluye a personas ajenas a la comunidad investigadora y se traduce en un retraso significativamente menor entre los procesos de investigación y la aplicación de los resultados.

La investigación colectiva PACESETTERS adopta formas diferentes e interdisciplinares:

- Investigación-acción participativa en los campos de la economía, la geografía, la antropología social y las ciencias políticas.
- Investigación artística, performativa y basada en la práctica en los campos de las artes visuales, el diseño innovador, las artes escénicas, la literatura y la música.
- Creación rápida de prototipos de posibles soluciones en sprints de cocreación que conectan a un amplio abanico de investigadores, comunidades científicas, empresas creativas y partes interesadas locales.

En cuanto a métodos y técnicas, nuestras prácticas de investigación conjunta o colectiva se aplican a todos los niveles de investigación y en todos los formatos de:

- Investigación documental (nivel 1): Equipos de investigación conjunta para identificar las carencias de competencias y capacidades a través de divisiones geográficas y sectoriales, basándose en los marcos teóricos existentes (Hannah et al., 2022).
- Investigación de campo (nivel 2): Equipos interdisciplinares formados por al menos un experto creativo, un experto empresarial y un investigador social.
- Análisis y evaluación (nivel 3): Los resultados serán evaluados por equipos de investigación conjunta en los que participarán científicos del clima, responsables políticos y productores culturales.

Metodología general 3: razonamiento abductivo

El enfoque [de los PACESETTERS] en las prácticas avanzadas, más que en las “mejores”, se basa en estrategias de razonamiento abductivo. Frente a las incertidumbres, ambigüedades y temores que plantea la transición climática o que están asociados a ella, todas y cada una de las estrategias basadas en la deducción de las mejores prácticas, los hechos actualmente conocidos o la verdad indiscutible parecen no estar a la altura del reto. El razonamiento abductivo, por el contrario, incorpora el fracaso, la incertidumbre y la duda en lugar de tratar de eliminarlos. Este enfoque es mucho más adecuado para contrarrestar la complejidad, la impugnación y la pluralidad de datos, así como la ausencia de líneas de base claras o establecidas. Así pues, la generalización mediante el análisis abductivo permite que los métodos de investigación específicos reconozcan e investiguen múltiples formas de creación de valor, en particular en las ICC.

Se puede argumentar que la falta de datos sobre las ICC tiene su origen en una “concepción general heredada de la economía que consideraba la cultura y la creatividad como algo hostil o ajeno a su dominio” (Pratt y Bennett, 2022). Como resultado, ha existido una tensión constante entre la investigación científica convencional y los métodos de recopilación de datos sobre sectores económicos, por un lado, y las

dificultades de aplicar estos métodos al sector de las ICC, por otro. Los investigadores que intentan recopilar datos estadísticos sobre las ICC pueden encontrarse luchando con lenguajes taxonómicos imprecisos que están limitados por regímenes anteriores de recopilación de datos. El razonamiento abductivo parte del reconocimiento de patrones de renovación y da lugar a preguntas generativas y soluciones hipotéticas. Estos patrones se conciben como los bloques de construcción de procesos de interpretación y reinterpretación constantes. Este planteamiento puede conducir a un aprovisionamiento preliminar de recursos de forma, no obstante, sostenible. Una cuidadosa consideración de las relaciones en juego prepara el terreno para adquirir la capacidad de responder a múltiples situaciones de crisis. El razonamiento abductivo en la investigación (Tavory y Timmermans, 2014; Earl Rinehart, 2021) se caracteriza por procesos iterativos de trabajo en una hábil alteración entre la observación empírica y el desarrollo de conceptualizaciones teóricas especulativas que ofrecen las mejores explicaciones de las observaciones. Este proceso pragmático e iterativo ayuda a construir interpretaciones de robustez, que permiten a los investigadores navegar por situaciones caracterizadas por la fragmentación, la falta de datos, las versiones concurrentes o los conocimientos fluidos. Les permite poner a prueba sistemáticamente las conclusiones preliminares en distintas situaciones y contextos.

En PACESETTERS, este planteamiento se aplica en los estudios de casos creativos y en los tres laboratorios del mundo real. Sobre esta base, el proyecto rastrea las circunstancias y procesos más amplios a través de los cuales aparecen y se desarrollan las variaciones. Esta visión más amplia permite a continuación proponer las piedras angulares de un marco de procesos de transformación. La abducción se ha convertido en un enfoque importante en el pensamiento de diseño y los procesos de co-diseño (Kolko, 2010), y aquí el énfasis en la fuerza del inferencialismo abductivo que permite enfoques sistemáticos para la “creación de marcos”, las prácticas de encuadre y re-encuadre que ocupan un lugar tan destacado en los procesos creativos. Esto es especialmente útil por su combinación de razonamiento exploratorio y explicativo, que sustenta tanto el pensamiento cotidiano como la inferencia científica. La abducción se adapta especialmente bien a los problemas de subdeterminación (Douven, 2022).

PACESETTERS toma las metodologías participativas de la investigación y su enfoque ecosistémico, y las com-



bina con un diseño de investigación centrado en estudios de casos y laboratorios de palabras reales. El análisis abductivo es clave para generalizar los resultados del proyecto. Con este diseño de investigación, los resultados del proyecto serán generalizables analítica y conceptualmente más que empíricamente. Mediante procesos y análisis metodológicos abductivos, producirá modelos conceptuales sólidos y empíricamente probados relacionados con (1) las consultas iterativas, (2) los marcos de apoyo y (3) las estrategias de valorización. Estos modelos tendrán un valor general para las ICC a medida que se adapten al cambio climático y, al hacerlo, contribuirán materialmente en muchos niveles a transformar las ICC en impulsoras de la triple transición.

3. Laboratorios del mundo real como punto de partida

En lugar de reducir la creatividad a cifras y números, observar el sector e imponer la investigación a los creativos, PACESETTERS desarrolla un concepto de laboratorios del mundo real para la investigación artística y práctica que prioriza la creatividad. Estimula la imaginación social desarrollando y poniendo a prueba múltiples enfoques de investi-

gación creativa a través de las artes y la cultura. Esto incluye la investigación de campo en doce equipos de investigación interdisciplinarios y la traducción de los resultados de la investigación en laboratorios del mundo real en tres lugares diversos. El objetivo es acoger encuentros inesperados con la historia y el patrimonio y reunir a personas, prácticas, perspectivas y teorías que de otro modo no se encontrarían.

Los Laboratorios del Mundo Real se están desarrollando en tres lugares deliberadamente muy diferentes de Europa, como un formato de laboratorio hecho a medida para las ICC, totalmente integrado en los contextos locales y sociales. Los laboratorios del mundo real se encuentran en tres contextos diversos que ponen a prueba nuevos enfoques de adaptación, mitigación e innovación en tres contextos diferentes: rural y poco específico en Genalguacil (España), intermedio y temporal en Galway (Irlanda), periurbano y sobre determinado en Nowa Huta (Polonia).

Los laboratorios del mundo real PACESETTERS fomentan la capacidad de aprender continuamente de los problemas del mundo real y de retroalimentarse sobre ellos. Este enfoque permite explorar y evaluar las limitaciones y potencialidades es-

pecíficas de las comunidades y redes creativas para explorar y experimentar en la práctica las condiciones previas para el cambio a nivel de sistemas. Los laboratorios del mundo real también brindarán posibilidades para investigar la dinámica social a nivel micro con el fin de aprender qué impulsa el cambio más allá (o al margen) de las ganancias, como la justicia climática, la construcción de la comunidad, el sentido de pertenencia, el cuidado mutuo y la aspiración.

Galway abrirá su laboratorio del mundo real en la primavera de 2025, mientras que tanto Genalguacil como Nowa Huta abrieron sus laboratorios del mundo real en noviembre de 2024.

En Genalguacil, el enfoque es un centro de innovación rural para explorar, recrear y renovar las múltiples relaciones entre el arte, la naturaleza y el patrimonio cultural frente a la transición climática. El laboratorio de Genalguacil lleva a cabo una serie de experimentos que hacen referencia a estudios de casos agrupados como «arquitecturas descentralizadas». El laboratorio del mundo real de Genalguacil creará «puntos de encuentro», impulsados por prácticas artísticas y de diseño para crear conjuntamente espacios colectivos de aprendizaje práctico. Los espacios se centran en el aprendizaje como proceso de desbloqueo y combinación de conocimientos para la innovación, son temporales y están distribuidos.

En Nowa Huta, la atención se centra en un laboratorio de resiliencia cultural en el Centro Cultural C. K. Norwid. Aprovechando el arte y la cultura, su objetivo es ampliar las capacidades de la infraestructura urbana tensa y producir nuevos sentidos de pertenencia que puedan operar a través de más de una identidad, género, lugar o país. A través de experimentos con métodos de cocreación y codiseño, incluirá activamente tanto a los residentes antiguos como a los nuevos, a las personas que están dentro y fuera de un lugar.

Tanto Nowa Huta como Genalguacil están colaborando actualmente con las comunidades locales y con otras partes interesadas para comprender las necesidades y oportunidades del contexto, así como para desarrollar las condiciones para el enfoque del ecosistema creativo y los bucles iterativos asociados entre los estudios de casos creativos y los laboratorios del mundo real. Ambos han creado

«espacios abiertos» para reunir a los ciudadanos locales con los investigadores, así como para alinearse con las iniciativas políticas relevantes para el contexto.

Por ejemplo, los primeros métodos son: Genalguacil, las reuniones coproducidas de “merienda” para dar sentido a las necesidades y oportunidades desde lo cotidiano, lo habitual, espacios amables & compartidos, que ayudan a generar diálogos enriquecedores, entre iguales; así como la alineación con los programas de colaboración del Ministerio de Cultura sobre Desarrollo Rural (Rural Experimenta). Nowa Huta «Hyde Park»: reuniones colaborativas abiertas a todas las personas residentes en Cracovia. Fundamentalmente, estas reuniones se centran en la libertad de los participantes para elegir los temas que se van a debatir con el fin de establecer un diálogo ciudadano permanente (y/o abierto).

Estos son ejemplos iniciales, pero señalan los enfoques para desarrollar un método a través de las artes y la cultura mediante el cual podemos acercar la investigación a los ciudadanos como un catalizador potencial para el impacto con una participación activa y consciente, y la cooperación creativa como respuesta a realidades desafiantes y difíciles.

4. Metodología y ética

La ética está en el centro mismo de la acción de investigación e innovación de PACESETTERS, integrada fundamentalmente en los conceptos y la metodología de la investigación. Como se indica en la propuesta y en el anexo técnico del acuerdo de subvención, los objetivos y ambiciones de los proyectos abarcan una serie de temas que están impulsados por profundas preocupaciones éticas que conducirán a esfuerzos continuos para investigar cómo hacer frente a sus consecuencias e impactos, como se describe brevemente a continuación:

Investigación colaborativa: Un enfoque multimétodo para pasar de modos paternalistas de investigación a formatos participativos de co-investigación; de enfoques lineales y sectoriales a un enfoque ecosistémico; y de servicios orientados al mercado a matrices de consultas iterativas y bucles de retroalimentación.

- Creación de valor múltiple: En lugar de reducir el valor al intercambio monetario, PACESETTERS se propone investigar las capacidades del arte y la cultura para anticipar estrategias de valorización que permitan e impulse procesos de transición.
- Contextos locales: Los emprendedores artísticos y culturales desbloquearán potenciales desaprovechados

chados aplicando modelos innovadores en contextos poco conocidos: rurales y poco especificados (Valle de Genal), intermedios y temporales (Galway), y periurbanos y sobredeterminados (Nowa Huta).

- Práctica creativa: En última instancia, la creatividad consiste en inventar nuevas formas de vida y establecer relaciones prácticas con el mundo que sean sostenibles desde el punto de vista ético y estético, en lugar de caracterizarse por la explotación y la extracción.
- Recontextualizar la innovación: Desenrollar, replantear y reconfigurar hábitos, convenciones y mentalidades exige redefinir la innovación de forma que se dé prioridad a los efectos abiertos, colectivos y holísticos frente a las demostraciones aisladas de procesos técnicos sin tener en cuenta sus consecuencias y complicaciones ulteriores.

De hecho, la ética constituye el núcleo de un concepto de espíritu empresarial artístico que se investigará en PACESETTERS. Se supone que este concepto cambiará de un modelo de espíritu empresarial basado en incentivos individuales a corto plazo a otro impulsado por la co-agencia y las nuevas capacidades para actuar juntos de forma sostenible. Animará a los interesados a asumir riesgos y a mitigarlos aprendiendo a trabajar juntos.

En este sentido, las directrices éticas del proyecto no son meras normas y reglamentos que exijan su cumplimiento y obediencia en sí mismos, sino que sirven de punto de partida y fundamento para los procesos de investigación. Estos procesos volverán a generar nuevos retos éticos que, sin embargo, deberán abordarse con el espíritu y el compromiso que caracterizan el planteamiento general de PACESETTERS.

5. Perspectivas (camino a seguir, potenciales y retos)

El proyecto PACESETTERS se encuentra aún en su fase inicial, por lo que todavía no podemos evaluar sus resultados reales. El planteamiento de la investigación y la innovación en PACESETTERS, como hemos esbozado anteriormente, muestra lo ambicioso, novedoso y complejo que es, y también los retos que plantea. Los principales conceptos

y la metodología son muy iterativos y el éxito del proyecto depende de colaboraciones recíprocas y fructíferas entre disciplinas, investigadores, diversas comunidades y partes interesadas, así como entre muy diversos agentes y organismos. Además, este enfoque innovador se basa en complejos ensamblajes y encuentros productivos entre conocimientos y formas de conocer artísticos, científicos, relationales y prácticos. Una habilidad meta metodológica crucial es, por lo tanto, la facilitación de procesos, tanto en términos de personas como de lugares y tiempo.

El potencial de PACESETTERS reside en su desafío, que adopta de forma práctica un enfoque iterativo y genuinamente colectivo para emprender investigaciones: el desafío de la transición es el código fuente de su enfoque.

Referencias

- Barker, V. (2019). “El potencial de desarrollo democrático de un enfoque de ecosistema cultural”. Revista de derecho, justicia social y desarrollo global: 86-99.
- Douven, I. (2022). *El arte del secuestro*. Cambridge, Cambridge: The MIT Press.
- Earl Rinehart, K. (2021). “Análisis abductivo en la indagación cualitativa”. Qualitative inquiry 27(2): 303-311.
- Hannah, P., et al. (2022). “Culturas de transformación: Un marco integrado para la acción transformadora”. Environmental Science & Policy 132: 24-34.
- Kolko, J. (2010). “Abductive Thinking and Sensemaking: Los motores de la síntesis del diseño”. Design issues 26(1): 15-28.
- Ove, G. y H. Marcus (2020). “Ecosistemas de innovación: Una revisión conceptual y una nueva definición”. Technovation 90-91.
- Pratt, A. C. y T. Bennett (2022). Everything you always wanted to know about data for the Cultural and Creative Sector production system, but were afraid to ask: Part 2 - Assembling disparate data sources, and preparation for reporting them. (Informe CICERONE D4.3).
- Tavory, I. y S. Timmermans (2014). Análisis abductivo: teorizando la investigación cualitativa. Chicago, Ill, University of Chicago Press.



In dialogue and transition: [PACESETTERS] At a moment when multiple urgencies shake old certainties, it is time to look out and enter into new ties

Florian Schneider, Mari Sanden, Emil
Rorvik y Joseph Lockwood

<https://pacesetters.eu>
contact@pacesetters.eu

Artículo recibido: 26/03/2025. Revisado: 04/04/2025. Aceptado: 12/04/2025

Abstract: PACESETTERS is a research project that brings together partners and places, creative practice and research perspectives that are out of the ordinary: climate scientists and artistic entrepreneurs, difficult heritages and whitewashed villages, psychometrically validated surveys and circular aesthetics. In this article we explore the key concepts underpinning PACESETTERS to not just adapt to but drive the transition into more just and sustainable economies. The ambitions that brought the partners to come together in the conviction that innovation mainly happens where it is least expected — for example, in cultural institutions that are well-anchored locally even if they aren't globally branded. Genalguacil's public museum foundation, Galway's art festival, and Nowa Huta's cultural centre C.K. Norwida may be small-scale organisations but they are lean, flexible and experienced enough to produce huge effects and impacts in their communities and beyond.

Keywords: Advanced practices; abductive reasoning; artistic entrepreneurship; creative ecosystem.



1. Introduction

This article explores the novel approach to research and innovation that is being developed and utilized in the EU Horizon Europe project “Pacesetters: Powering Artistic and Cultural Entrepreneurship to Drive the Climate Transition”. We will outline the key concepts and methodological practices that combined constitute a complex, imaginative and original, yet integrated and rigorous, approach to transformative research and innovation.

The ambition of the [Pacesetters] project is to explore and probe creatively and systematically how arts and culture, in particular artistic entrepreneurship, can “pace up” the shaping of the “hearts and minds” of the people and places that make up the foundational cultural premises of and for the necessary transition towards sustainable living. [Pacesetters] looks not towards technological quick fixes or naive and dangerous appeals to strong leadership

for addressing climate crisis and our current predicament, but to the diverse, decentralized and highly innovative culture and creative industries for their potential and power not only

to act and create affect but also in its complement: the power to be affected [Hardt 2014]— to adapt to radically changing circumstances, to incorporate the terms of those changes, and to persist, persevere and sustain our deepest needs and aspirations. More than merely changing the subject, this can reframe how to imagine what a subject and our common sociality with ourselves and our environment is or could be. The peculiar capacity to question and to transform the world imaginatively as well as concretely in time and place, is perceived by [Pacesetters] to be the true key to overcoming the obstacles to effective green and just transition.

More practically [Pacesetters] sets out to realize this vision through 1) encouraging and empowering artists and creatives to adapt and reframe the urgencies of the climate transition, by creating knowledge from collaborative research to “keep pace” with the transition; 2) by building capacities in the sector to claim co-ownership to the transition, through proposing and testing novel and creative business models to “set the pace” of the transition; and 3) by consolidating and propelling the performance of the sector and inspiring and

affecting other sectors, through developing and assessing new strategies of valorisation and evaluation to enable the sector to drive and “push the pace” of the transition.

The result of the project will be a descriptive, normative and critical evaluation and holistic demonstration of the actual potentials of the cultural and creative sectors and industries (CCSI), including the heritage sector, to drive the climate transition while systematically analysing their impact on micro-, meso- and macro-level. This means 1) understanding the climate transition as a triple transition: green, digital and just; 2) that it builds innovating approaches created in rural communities, intermediary cities and planned urban settlements; and 3) that it will contribute to renewing European core values and forms and frames of valuation and valorisation through artistic and creative entrepreneurship unfolding from points of view that are typically marginalized but ultimately, as Pacesetters argue and will demonstrate, show the greatest potential for a triple transition.

Next we will introduce the main concepts of the methodological approach that [Pacesetters] are utilizing to realize the ambition of the project and achieve the results and impact it aims for. Secondly we will briefly describe some examples of ongoing research, before we go more in-depth into the particularities of the methodology, including its framing of ethical considerations, before we conclude with an outlook pointing towards the way forward and some of the potentials and challenges we identify.

2. Main concepts and overall approach

The project adopts and adapts several concepts and approaches to achieve its goals. The overall methodological approach can be separated into three distinct modes that are reciprocally and systematically integrated: 1) An ecosystem-oriented (Ove and Marcus 2020) approach that is adapted to our context to allow for emerging and anticipatory forms of creation and innovation, 2) Co-research and participatory action research (PAR) practices, and 3) Generating research results and generalizations through abductive practices and analysis to enable novel and emancipatory valorisation models. The three overall approaches are systematically linked to the objectives of the project, the challenges that are addressed and encountered, and they are specified in concrete methods and techniques. This will be explained in more detail below (see table 1. for an overview). Before we go more in-depth into the methodology we will briefly

outline two of the underlying concepts that are specific to the project and on which the methodological approach rests, and they are respectively “advanced practices” and “artistic entrepreneurship”.

2.1. Advanced practices

Rather than deferring to “best” practices, [PACESETTERS] will develop and test the capacities of advanced practices, a more expansive, inclusive and forward-looking concept that emphasises learning from failure, working with preliminary achievements and speeding the implementation of innovative solutions in complex contexts. Placing advanced practices in the midst of transformation processes offers new potentials for revaluing existing capacities and abilities (creative confidence and shared creativity); it allows for the orchestration of new dynamics between knowledges and practices from (thinking outside the box, co-agency and collective intelligence); and it encourages stakeholders who are often not actively engaged to claim co-ownership of the transformation process (e.g., by rethinking impact and value). By empowering trans-local communities of practice, advanced practices encompass the entire range of participatory, anticipatory and emancipatory practices. The [PACESETTERS] focus on advanced practices is constitutive for its overall methodology of abductive reasoning. The term “advanced practices” was coined in the context of a COST action [CA18136 European Forum for Advanced Practices (EFAP)] to which many participating researchers of the consortium partners have contributed since 2018.

2.3 Artistic entrepreneurship

[PACESETTERS] employs a concept of artistic and creative entrepreneurship that is substantially different from conventional understandings of entrepreneurship in the fields of economics, engineering or marketing, as well as a more traditional understanding of the role of art, culture and creativity in society, which often exempt these fields from the laws of a general economy. Artistic entrepreneurship foregrounds the relationship between the artists’ and creators’ sense of self as well as their positions within new and emerging divisions of creative labour — many of them in response to, and as a result of, multiple, overlapping crisis situations. Rather than transmitting messages of doom

and gloom, it centres the practical potential to transform institutional contexts and claim collective ownership of the means of change. Reducing the current challenges to matters of spiritual renewal, whether individual behaviour or personal guilt, tends to reinforce consumerism, pessimism and despondency, instead of breaking with their logics. Rather than the subjugation, reification and exploitation of the phenomenal world as “nature”, rather than fetishizing or demonizing “technology”, the true challenge of artistic entrepreneurship is to gain critical understanding of the multiple roles, overlaps and potential relationships between the natural and technical aspects of the world. In that sense, artistic and creative entrepreneurship provides the capacity to make futures actionable and anticipate strategies of valorisation. Artistic entrepreneurship rests on a genuinely creative model of entrepreneurship: learning how to work together, share risks and regenerate resources.

Achieving the objectives of the project requires a normatively oriented *multi-method approach* motivated also by shifting the focus from paternalistic modes of investigation to participatory formats of co-research, from linear and sectoral approaches to a holistic ecosystem approach, and from market-oriented business models and services to arrays of mutual and iterative consultations and feedback loops. This approach will identify and analyse advanced practices that run transversally across the cultural and creative sectors, it will contextualise the outcomes of co-research in real-world laboratories for social imagination, and it will further develop and promote the preliminary results of experiments in iterative and evolving support and evaluation frameworks. Furthermore, the overall approach centres on inclusion, participation and iteration in order ensure that gender equity and diversity inform it at every step and on every level.

The PACESETTERS methodology is designed to realise the core ambitions of the project:

- To turn the decentralized and fragmented sector of arts and culture from a weakness into a strength. This will be facilitated by the ecosystem-oriented approach, which offers to broaden understanding beyond linear and deterministic approaches to the sector and its development.

- To reconceptualize and reframe the exogenous demands to adopt a triple transition strategy from a challenge into an opportunity for the CCIs. This requires the capabilities of cross-disciplinary co-research teams to enable collaborations between academics and practitioners, from within and outside institutionalised research communities.

- To co-create frameworks to anticipate novel future strategies of value creation and valorisation. This implies pragmatic, iterative processes to develop robust interpretations and to test them systematically across a variation of situations and contexts, before tracing the wider circumstances and processes through which the variation appeared. These frameworks will help to analyse, synthesize and generalise the findings into knowledge and evidence that support CCIs driving the triple transition.

We will now describe in more detail the main aspects of the three overall methodologies employed in the project, the creative ecosystems approach, the co-research and participatory practices, and the iterative abductive approach to analysis and generalization.

Overall methodology 1: creative ecosystem approach

[PACESETTERS] takes an ecosystem-oriented approach, with a particular focus on innovation ecosystem, by identifying “the evolving set of actors, activities and artifacts, as well as the institutions and relations, including complementary and substitute relations, that are important for the innovative performance of an actor or a population of actors” (Ove and Marcus, 2020). This co-research methodology is “transformative in the range of opportunities it offers to broaden understanding beyond linear approaches to the sector and its development” (Barker, 2019). It acknowledges the complex realities of business across the cultural and creative sector while also allowing for anticipatory forms of innovation — notably by recognizing multiple approaches to value, whether as inputs to or outputs of the wider system. This supports a more inclusive, diverse and participatory understanding of value generation.

[PACESETTERS] ecosystem approach embodies the following key aspects:

- Developing an integrated, holistic view of advanced practices, creative cases and novel approaches.
- Identifying potential inflection points or even tipping points at every scale.
- Provisional, actionable generalizations and recommendations based on preliminary results.

The [PACESETTERS] ecosystem approach is equally relevant in its three *specific research methods*: 1) *creative case studies* investigating advanced practices running transversally across sectors of the CCIs; 2) *real-world laboratories* stress-testing new approaches to adaptation, mitigation and innovation in three different and diverse contexts — rural and underspecified (Valle de Genal in Andalucia), intermediary and temporary (Galway in Ireland), peri- urban and overdetermined (Nowa Huta in Poland); as well as 3) their evolving *evaluation and support frameworks*. The evaluative criteria for the creative ecosystem approach are system level, rather than aggregating the performance of individual actors. [PACESETTERS] will identify key milestones that indicate sustainable qualitative improvements in system health, such as complexity, robustness, iterative interactions between elements and extent of the network. These benchmarks will inform reflections on the general conditions of successful climate adaptation across multiple sectors.

Overall methodology 2: co-research and participatory research practices

[PACESETTERS] employs a co-research methodology that initiates and reiterates processes of enquiry — based on mutual affinities and learning, as well as reciprocal knowledge production and exchange. The co-research methodology is being applied on all stages of the project, from co-creating cases and designing the research questions, through data collection and analysis, to dissemination. The [PACESETTERS] co-research approach is anchored in, but not limited to, *Participatory Action Research* (PAR), which

differs from most other approaches to behavioural insights research because it is based on reflection, data collection and action that aims to facilitate change by involving on equal terms the relevant stakeholders and people who, in turn, take actions to implement such change. Co-research encompasses cross-disciplinary collaboration between academics and practitioners in a variety of ways in [PACESETTERS]. It includes people from outside the research community and results in significantly less delay between research processes and the implementation of outcomes.

[PACESETTERS] co-research is taking the different and cross-disciplinary forms of:

- Participatory action research across the fields of economy, geography, social anthropology and political science.
- Artistic, performative, and practice-based research across the fields of visual arts, innovation design, performing arts, literature and music.
- Rapid prototyping of possible solutions in co-creation sprints connecting a wide range of researchers, science communities, creative businesses and local stakeholders.

In terms of methods and techniques our co-research practices are being applied on all levels of research and across the formats of:

- Desk research (level 1): Co-research teams to identify skills gaps and lacking capacities across geographical and sectoral divides, building on existing theoretical frameworks (Hannah et al. 2022).
- Field research (level 2): Cross-disciplinary teams consisting of at least one creative expert, one business expert and one social researcher.
- Analysis and assessment (level 3): Results will be assessed by co-research teams involving climate scientists, policy makers and cultural producers.

Overall methodology 3: abductive reasoning

The [PACESETTERS] focus on advanced rather than “best” practices is based on strategies of abductive reasoning. In the face of the uncertainties, ambiguities and fears posed by or associated with a climate transition, any and all strategies founded on deduction from best practice, currently known facts or indisputable truth appear to be unequal to the challenge. Abductive reasoning, in contrast, incorporates failure, uncertainty and doubt rather than seeking to eliminate them. This approach is far better suited to countering complexity, contestation and plurality of data, as well as the absence of clear or established baselines. Thus, generalisation by means of abductive analysis enables specific research methods to acknowledge and investigate multiple forms of value creation, in particular in the CCIs.

It can be argued that the lack of data on the CCI is rooted in an inherited “general conception of ‘the economy’ that viewed culture and creativity as inimical to, or outside of, its domain” (Pratt and Bennett 2022). As a result, there has been a constant tension between conventional scientific research and data collection methods on economic sectors, on the one hand, and the difficulties of applying these methods to the CCI sector, on the other. Researchers trying to gather statistical data on the CCI can find themselves struggling with imprecise taxonomic languages that are limited to and by previous regimes of data collection. Abductive reasoning starts with recognising patterns of renewability and results in generative questions and hypothetical solutions. These patterns are conceived as the building blocks for processes of constant interpretation and re-interpretation. This approach can lead to a preliminary provisioning of resources in a nevertheless sustainable fashion. Careful considerations of relations at stake prepare the ground for gaining the capacity to respond to multiple crisis situations. Abductive reasoning in research (Tavory and Timmermans 2014; Earl Rinehart 2021) is characterised by iterative processes of working in a deft alteration between empirical observation and development of speculative theoretical conceptualisations that offer the best explanations of the observations. This pragmatic, iterative process helps to build interpretations of robustness, that allow researchers to navigate situations characterised by fragmentation, lack of data, concurrent versioning or fluid knowledges.

164

It enables them to test preliminary conclusions systematically across a variation of situations and contexts.

In [PACESETTERS] this approach is applied in the creative case studies, and throughout the three real-world laboratories. On that basis, the project is tracing the wider circumstances and processes through which variations appear and pan out. This wider view allows then to propose cornerstones of a transformation process framework. Abduction has become an important approach in design thinking and co-design processes (Kolko 2010), and here an emphasis on the strength of abductive inferentialism is how it allows for systematic approaches to “frame creation”, the framing and re-framing practices that feature so prominently in creative processes. This is especially useful in terms of its combination of exploratory and explanatory reasoning, which underpins so much everyday thinking as well as scientific inference. Abduction is particularly well-suited to problems of underdetermination (Douven 2022).

[PACESETTERS] takes participatory methodologies of co-research and its ecosystem-oriented approach, and it combines them with a research design that focuses on case studies and real-word laboratories. Abductive analysis is key to generalize results from the project. With this research design, the research results from the project will be generalizable analytically and conceptually rather than empirically. Through abductive methodological processes and analysis, it will produce robust, empirically tested conceptual models related to (1) iterative consultations, (2) support frameworks, and (3) valorisation strategies. These will have general value for CCIs as they adapt to climate change, and in doing so will contribute materially on many levels to transforming CCIs into drivers of triple transition.

3. Real world laboratories, setting out from

Rather than reduce creativity to figures and numbers, observe the sector and impose research on creatives, PACESETTERS develops a concept of real-world laboratories for artistic and practice-based research that puts creatives first. It spurs social imagination by developing and stress-testing multiple approaches of creative research through the arts and culture. This includes field research in 12 cross-disciplinary research teams and translating research outcomes into real-world laboratories in three diverse locations. The aim is to embrace unexpected



encounters with history and heritage and bring together people, practices, perspectives and theories that would not otherwise meet.

The Real-World Laboratories are being developed in three deliberately very different places across Europe - as a tailor-made laboratory format for the CCIs, fully embedded in local and social contexts. The real-world laboratories are in three diverse contexts stress-testing new approaches to adaptation, mitigation and innovation in three different contexts — rural and underspecified Genalguacil, Spain, intermediary and temporary Galway, Ireland, peri- urban and overdetermined Nowa Huta, Poland.

PACESETTERS real-world laboratories foster capacities to continuously learn from and feedback on real-world issues. This approach allows for the exploration and assessment of the specific constraints and potentials of creative communities and networks to explore and practically experience the pre-conditions for change on systems level.

Real-World Laboratories will also provide possibilities to investigate social dynamics on a micro-level in order to learn what drives change beyond (or beside) profit, such as climate justice, community building, a sense of belonging, mutual care and aspiration.

Galway will be opening its real world lab in Spring 2025, while both Genalguacil and Nowa Huta opened their Real World Laboratories in November of 2024.

In Genalguacil the focus is a rural innovation hub in order to explore, recreate and renew the many relationships between art, nature and cultural heritage in the face of the climate transition. The Genalguacil Real-world laboratory will create ‘puntos de encuentros’ — driven by art and design practices to co-create a collective learning by doing spaces the spaces focus on learning as process of unlocking and

combining knowledge for innovation they are temporary and distributed. In Nowa Huta the focus is on a cultural resilience lab in the C. K. Norwid Culture Centre. By leveraging art and culture, it aims to expand the capacities of strained urban infrastructure and produce new senses of belonging that might operate across more than one identity, gender, place or country. Through experiments with co-creation and co-design methods, it will actively include both old and new residents, people in and out of a place.

Both Nowa Huta and Genalguacil, are currently collaborating with local communities, and wider stakeholders to understand needs and opportunities of context, as well as developing the conditions for the creative ecosystem approach and the associated iterative loops between the creative case studies and the real-world laboratories. Both have set up “open-spaces” to bring together local citizens, with researchers as well as aligning with policy initiatives relevant to context.

e.g. of early methods are - Genalguacil the “Merienda” co-produced gatherings to make sense of needs and opportunities; as well as aligning with collaborative programs from the Ministry of Culture on Rural development (Rural Experimenta). Nowa Huta “Hyde Park” - collaborative open meetings which are accessible to all Kraków residents critically these meetings are centred around the freedom for participants to choose the topics to be discussed to establish an ongoing dialogue with residents.

These are early stage examples; however they signal the approaches to developing a method through arts and culture by which we can bring research closer to citizens as a potential catalyst for impact with active and conscious involvement creative cooperation as responses to challenging and difficult realities.

4. Methodology and ethics

Ethics are at the very core of the PACESETTERS research and innovation action, fundamentally integrated into the research concepts and methodology. As outlined in the proposal and the Technical Annex of the Grant Agreement, the projects' objectives and ambitions feature

a range of topics that are driven by deep ethical concerns which will lead to continuous efforts to investigate how to deal with their consequences and impacts, as briefly outlined below:

Collaborative research: A multi-method approach to shift the focus from paternalistic modes of investigation to participatory formats of co-research; from linear and sectoral approaches to an ecosystem approach; and from market-oriented services to arrays of iterative consultations and feedback loops.

Multiple value creation: Instead of reducing value to monetary exchange, PACESETTERS sets out to investigate the capacities of art and culture to anticipate strategies of valorisation that enable and drive transition processes.

Local contexts: Artistic and cultural entrepreneurs will unlock untapped potentials by implementing innovative models in contexts that are off the beaten track: rural and underspecified (Valle de Genal), intermediary and temporary (Galway), and peri-urban and overdetermined (Nowa Huta).

Creative practice: Ultimately, creativity is about inventing new ways of living and establishing practical relationships to the world that are ethically and aesthetically sustainable rather than being characterised by exploitation and extraction.

Recontextualising innovation: Unwinding, reframing and reconfiguring habits, conventions and mindsets requires redefining innovation in ways that prioritise open-ended, collective, holistic impacts over isolated demonstrations of technical process without regard to their consequences and further complications.

In fact, ethics constitute the core of a concept of artistic entrepreneurship that is to be investigated in PACESETTERS. This concept is supposed to shift from a model of entrepreneurship based on individual, short-term incentives to one that is driven by co-agency and new capacities to act together in sustainable ways. It will encourage stakeholders to take risks and mitigating them by learning how to work together. In this sense, the ethical guidelines in the project are not merely rules and regulations that would require compliance and obedience in and of themselves, rather serve as the starting point and foundation for the research processes. These processes will again generate new ethical challenges that must be addressed in the spirit and with the

commitment that characterises the overall approach of PACESETTERS.

5. Outlook (way forward, potentials and challenges)

The PACESETTERS project is still in an early phase, so actual outcomes cannot be assessed at this point. The approach to research and innovation in PACESETTERS, as we have outlined above, shows how ambitious, novel and complex it is, and also the challenges it poses. The main concepts and methodology is highly iterative and the success of the project is dependent on reciprocal and fruitful collaborations across disciplines, between researchers and various communities and stakeholders, and between highly diverse actors and agencies. Furthermore, this innovative approach is premised upon complex assemblages and productive encounters between artistic, scientific, relational and practical knowledge and ways of knowing. A crucial metamethodological skill is therefore the facilitation of processes, in terms of both people, places and time. PACESETTERS potential lies, in its challenge – in that it embraces in practical ways making real for a transversal group of actors an iterative and genuinely collective approach to undertaking research – the challenge of transition is the source code of its approach.

References

- Barker, V. (2019). "The democratic development potential of a cultural ecosystem approach." *The Journal of Law, Social Justice and Global Development*: 86-99.
- Douven, I. (2022). *The Art of Abduction*. Cambridge, Cambridge: The MIT Press.
- Earl Rinehart, K. (2021). "Abductive Analysis in Qualitative Inquiry." *Qualitative inquiry* 27(2): 303–311.
- Hannah, P., et al. (2022). "Cultures of transformation: An integrated framework for transformative action." *Environmental Science & Policy* 132: 24–34.
- Kolko, J. (2010). "Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis." *Design issues* 26(1): 15–28.
- Ove, G. and H. Marcus (2020). "Innovation ecosystems: A conceptual review and a new definition." *Technovation* 90–91.
- Pratt, A. C. and T. Bennett (2022). Everything you always wanted to know about data for the Cultural and Creative Sector production system, but were afraid to ask: Part 2 – Assembling disparate data sources, and preparation for reporting them. (CICERONE report D4.3).
- Tavory, I. and S. Timmermans (2014). *Abductive analysis : theorizing qualitative research*. Chicago, Ill, University of Chicago Press.



Hacia una Cultura de Derechos. Reflexiones y propuestas en torno al Plan de Derechos Culturales

Paco Cano

Gestor cultural

pacocanocadiz@gmail.com

Daniel Granados

Investigador y asesor cultural

granadaniel@gmail.com

Artículo recibido: 08/10/2025. Revisado: 20/10/2025. Aceptado: 28/10/2025

Resumen: Este artículo analiza el I Plan de Derechos Culturales del Ministerio de Cultura de España (2025) como una iniciativa que desplaza el eje de las políticas culturales desde una lógica económica hacia el reconocimiento de la cultura como derecho humano y bien común. Se revisa la genealogía de los derechos culturales, se describen sus ejes principales y se identifican los retos para su aplicación.

Palabras clave: derechos culturales; políticas culturales; participación; soberanía cultural.

Towards a Culture of Rights: Reflections and Proposals Regarding the Cultural Rights Plan.

Abstract: This article analyzes Spain's 2025 Cultural Rights Plan as a shift from an economic approach to one that recognizes culture as a human right and a common good. It reviews the genealogy of cultural rights, outlines its main axes, and identifies key challenges for implementation.

Keywords: cultural rights; cultural policy; participation; cultural sovereignty.



I. Introducción. El impulso de un nuevo paradigma cultural

La presente revisión del Plan de Derechos Culturales se plantea desde una doble perspectiva que fusiona la experiencia institucional con la reflexión crítica. Por un lado, uno de los autores escribe desde su implicación directa en el desarrollo del propio Plan, aportando una lectura interna y situada, atenta a los procesos, decisiones y tensiones que acompañan su gestación. El otro autor, por su parte, se aproxima al documento desde una posición externa, como investigador que ofrece una mirada analítica y contextualizadora, orientada a valorar sus fundamentos teóricos, metodológicos y políticos. La confluencia de ambas voces permite un examen más amplio del alcance y los límites del Plan, así como de las posibilidades que se abren para repensar las políticas culturales en clave de derechos; combinando el análisis teórico del Plan y las dificultades prácticas para su implementación.

La cultura como elemento esencial de la dignidad humana. Esa es la premisa principal que sigue el reciente Plan de Derechos Culturales

que ha presentado el Ministerio de Cultura español y que marca un hito significativo al situar a la cultura en el corazón de los derechos fundamentales. Esta iniciativa no solo responde a una necesidad histórica de garantizar el acceso, la participación y la producción cultural como derechos universales, sino que también es un gesto político en favor de una democracia más inclusiva, plural y participativa. Reconocer la cultura como un derecho primordial implica garantizar la contribución de todos a la vida en común y a la propia cultura en su más extensa concepción.

La presentación del Plan de Derechos Culturales y su desarrollo por parte de los responsables del Ministerio de Cultura español no es, o no debería ser, un mero acto administrativo, sino el resultado de una reflexión sostenida sobre el papel de la cultura en nuestra sociedad. Se trata, en esencia, de una declaración de intenciones que busca elevar la cultura al estatus de derecho inalienable, no solo equiparándola a otros derechos fundamentales sino vinculándola a ellos. En un momento de transformaciones profundas, donde la digitalización, las migraciones, la crisis climática y la desigualdad social desafían nuestras formas de vida, la cultura se

presenta como un terreno fundamental para la construcción de comunidad, identidad, memoria, vida digna y futuro.

En palabras de la directora general de Derechos Culturales, Jazmín Beirak: “*Este Plan de Derechos Culturales encarna un modo específico de pensar las políticas culturales: un enfoque que entiende la cultura como un derecho humano fundamental y un bien común inseparable del bienestar, la democracia y la justicia social. Pero también como una herramienta transformadora para afrontar los grandes retos globales de nuestro tiempo: la cultura de la paz, la emergencia climática, los derechos humanos o la construcción de sociedades plurales, justas e igualitarias. Esta apuesta tiene su mirada hacia el horizonte de una sociedad futura donde se amplíe el campo de lo posible para todas las personas. Una sociedad donde vivamos con más capacidad de intervenir en nuestras vidas, de construirlas creativamente, de vincularnos*”.¹

Sin embargo, esta iniciativa debe tener en cuenta diversos factores para poder materializarse de manera eficaz. Al ser presentada como herramienta transformadora que inicia un nuevo paradigma para las políticas culturales, es necesario preguntarse cómo afecta este nuevo enfoque de los derechos culturales a la vida cotidiana de la ciudadanía y al resto de derechos y necesidades materiales de la misma. De igual manera, para que no se paralice en su propia declaración de intenciones, el Plan necesitará de una redistribución de recursos al por menor y de un entramado o andamiaje local que permita aterrizar sus buenas voluntades, ya que el Plan ha sido diseñado por agentes y colectivos implicados en el sector, más o menos vinculados a las directrices institucionales, pero sin apenas presencia de las comunidades en sí.

Este artículo se propone revisar el Plan de Derechos Culturales, explorar su transversalidad e intersección con otros derechos y plantear la necesidad de una propuesta de ley de derechos culturales ampliados. Abordaremos también la aspiración hacia una posible carta o ley europea de la cultura, sin despegarnos de la idea de soberanía cultural, según la cual no es posible hacer cultura ni legislar sobre ella si no se incluye a las comunidades y pueblos portadores del propio hecho cultural.

II. Genealogía de los derechos culturales

La historia de los derechos humanos es un relato en constante expansión. En sus orígenes, se centró en proteger al individuo frente al Estado, garantizando libertades esenciales como la de expresión, asociación o el derecho a un juicio justo. Con el tiempo, se hizo evidente que la dignidad humana no podía alcanzarse plenamente sin reconocer un

conjunto más amplio de derechos que atendieran las necesidades materiales y las aspiraciones culturales de las personas. La historia de los derechos humanos sigue marcada por exclusiones persistentes. “Los humanos, ese club tan cerrado”, recordaba Sartre —más o menos— en el prólogo de *Los condenados de la tierra* de Fanon.

Cuando en 1948 la Asamblea General de la ONU aprobó la Declaración Universal de los Derechos Humanos, el artículo 27 incorporó un enunciado discreto pero decisivo: “toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”. Aunque entonces pasó casi inadvertido frente a los derechos civiles o políticos, este reconocimiento ha ido ganando peso hasta situarse en el centro de los debates actuales sobre diversidad, patrimonio, participación ciudadana y justicia social. Setenta y cinco años después, la pregunta sigue abierta: ¿qué significa tener derecho a la cultura? ¿Asistir a un museo o poder crear, transmitir y vivir la diversidad cultural en igualdad de condiciones?

El Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales (PIDESC, 1966) reforzó esta idea en su artículo 15, que reconoce el derecho de toda persona a participar en la vida cultural, disfrutar del progreso científico y beneficiarse de la protección de los intereses morales y materiales derivados de las producciones artísticas, científicas o literarias.

En 1982, la Declaración de México sobre Políticas Culturales (MONDIACULT, UNESCO) profundizó en la relación entre cultura y desarrollo, reconociendo la diversidad cultural como patrimonio común de la humanidad y subrayando la necesidad de políticas culturales que fomentaran la participación y la creatividad. Este documento fue clave para vincular los derechos culturales con el desarrollo sostenible y con la identidad de los pueblos.

A pesar de estos avances, la incorporación de los derechos culturales a los marcos nacionales y regionales ha sido desigual. En el ámbito europeo, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (Niza, 2000; adaptada en 2007) reconoce en su artículo 22 el respeto a la “diversidad cultural, religiosa y lingüística”, junto a la libertad artística y la investigación científica. Sin embargo, los derechos culturales no aparecen aún de forma explícita y articulada en todos los ordenamientos jurídicos de los Estados miembros, donde su

presencia sigue siendo fragmentaria. Un punto de inflexión se produjo con la Convención Marco del Consejo de Europa sobre el Valor del Patrimonio Cultural para la Sociedad (Faro, 2005), que situó a las comunidades en el centro de los derechos culturales y otorgó un papel activo a la ciudadanía. El patrimonio dejó de ser únicamente lo que el Estado protege para incluir aquello que las comunidades consideran valioso para su identidad. De esta visión surgieron iniciativas como *Heritage Communities*, orientadas a la participación vecinal en la conservación de barrios históricos o tradiciones locales. Los derechos culturales pasaban así de concebir a las sociedades como receptoras a reconocerlas como sujetos activos en la construcción cultural colectiva.

Otro avance decisivo fue la Declaración de Friburgo sobre los Derechos Culturales (2007), elaborada por el denominado Grupo del Instituto Interdisciplinario de Ética y Derechos Humanos de la Universidad de Friburgo (Suiza), con apoyo de la UNESCO y la Organización Internacional de la Francofonía. Aunque no vinculante, este documento tuvo enorme influencia, como veremos luego, al sistematizar los derechos culturales dispersos en distintos instrumentos internacionales y subrayar su universalidad e interdependencia con los demás derechos humanos.

En 2009, el Consejo de Derechos Humanos de la ONU creó la figura del Experto Independiente sobre los Derechos Culturales (posteriormente Relatoría Especial), que ha permitido avanzar en la observación y seguimiento de estos derechos a nivel global, aportando legitimidad y continuidad institucional al proceso.

En el ámbito local, diversas administraciones han desarrollado experiencias pioneras. En 2018, el municipio de San Luis de Potosí (México) inició un proceso participativo para reconocer y garantizar los derechos culturales a nivel local, con la implicación de ciudadanía, especialistas y colectivos culturales. De este proceso nació la Carta de la Ciudad de San Luis Potosí por los Derechos Culturales, que inspiró la aprobación, en 2021, del Reglamento Municipal de Cultura y Derechos Culturales, otorgando carácter vinculante a dichos derechos y estableciendo obligaciones concretas de actuación municipal.

La Carta de Roma (2020), promovida por la Comisión de Cultura de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU), situó nuevamente el derecho a participar en la vida cultural como

eje de la democracia local, especialmente tras la crisis de la COVID-19.

En España, el Plan de Derechos Culturales de Barcelona (2021) marcó un hito al reconocer la cultura como un derecho ciudadano y dotarla de un presupuesto de 68 millones de euros para dos años, con el fin de ampliar su reconocimiento y garantizar su ejercicio efectivo. Sobre esa base, y tomando como referencia diversas experiencias internacionales, en 2025, la Diputación de Barcelona impulsó la Declaración de Barcelona por los Derechos Culturales. Esta declaración, deliberadamente no institucional, fue el punto de partida para los contenidos de la segunda edición de Culturópolis, encuentro paralelo a Mondiacult 2025, que se desplegó con el objetivo de facilitar un foro social ciudadano para abordar el papel que debe jugar la cultura en el actual contexto de crisis social, ecológica y política.

En su redacción participaron más de cincuenta representantes de ámbitos como la cultura, la salud, la ecología, la agricultura, el mundo rural, los derechos humanos o el entorno digital, con el propósito de situar la cultura en el centro de las políticas públicas y profundizar en la dimensión cultural de los derechos colectivos. Su objetivo es pasar del reconocimiento simbólico al diseño de políticas concretas que aborden, desde la cultura, cuestiones esenciales para una vida plena —alimentación, vivienda, salud, educación, trabajo, diseño urbano o transición ecológica justa— y que aseguren acceso equitativo, diversidad lingüística, sostenibilidad cultural y participación activa.

Esta genealogía demuestra, sin embargo, que los derechos culturales no son una conquista cerrada, sino un campo en permanente construcción. Frente a los desafíos de la globalización, la concentración empresarial o las desigualdades de acceso, los derechos culturales emergen como una clave de cohesión social y democracia efectiva.

En este contexto, el Plan de Derechos Culturales español se inscribe en una corriente global que busca pasar del reconocimiento formal a la garantía efectiva del ejercicio cultural pleno, abordando retos cruciales como la digitalización, la brecha territorial y la protección real de la diversidad lingüística.

III. Aproximación al Plan: en favor de una cultura expandida

Tras décadas de políticas centradas en la cultura como un sector económico y un recurso productivo, vincu-



lada a su propio tejido industrial o instrumentalizada para alimentar otras economías extractivistas propias del desarrollo capitalista de las ciudades como el turismo o el sector inmobiliario asociado a la transformación urbana, en los últimos años se ha producido un giro significativo. La agenda política comienza a reconocer los múltiples valores que la cultura puede generar más allá de la excelencia, el disfrute o el rendimiento económico. Este cambio no solo amplía el campo del hecho cultural, sino que redefine el papel de sus políticas públicas, situándolas en el centro de los debates sobre derechos colectivos.

En este nuevo contexto, los derechos culturales emergen como el marco principal desde el cual repensar las políticas públicas más allá del fomento de los sectores tradicionales. Ya no se trata solo de producir o consumir cultura, sino de garantizar el acceso, la participación y la plena expresión cultural de todas las personas, sin discriminaciones de ningún tipo. Esta nueva pulsión política nos conduce hacia una noción de cultura más amplia que desborda el ámbito de las artes para reconocer que lo cultural atraviesa la vida cotidiana, las identidades, los vínculos comunitarios y los modos de habitar el mundo.

En 2025 se cumplen dieciocho años de la ya citada *Declaración de Friburgo*, en la que se redefinía el término “cultura” para incluir “*los valores, las creencias, las convicciones, los idiomas, los saberes y las artes, las tradiciones, instituciones y modos de vida por medio de los cuales una persona o un grupo expresa su humanidad y los significados que da a su existencia y a su desarrollo*”²². Si aceptamos que la cultura atraviesa todas las dimensiones de la vida en común, las políticas culturales no pueden limitarse a un enfoque sectorial sino que deben actuar como herramientas clave para enfrentar los grandes desafíos de nuestro tiempo, desde una lógica transversal e inclusiva. En este marco, un enfoque basado en los derechos culturales permite conectar lo simbólico con lo material, y lo cotidiano con lo colectivo, ampliando así el alcance transformador de lo cultural en la sociedad.

Este es, precisamente, el punto de partida de los documentos anteriormente expuestos y del nuevo Plan de Derechos Culturales del Gobierno de España presentado el pasado mes de julio.

La elaboración del Plan parte de un principio fundamental: las políticas públicas no se reducen a la acción de las administraciones, sino

que implican un ecosistema de organizaciones y comunidades con capacidad de generar estrategias orientadas al bien común y de crear nuevas instituciones sociales y culturales significativas y transformadoras.

El plan vincula este principio con otro planteamiento aquí pertinente: las políticas culturales deben ir más allá de sus competencias habituales y ampliar su mirada en favor del valor público de la cultura. Esta consideración pasa, tal y como ya establecía la Declaración de Friburgo, por afirmar que el papel de la cultura en nuestras sociedades va mucho más allá de los sectores culturales, que mayoritariamente han obtenido el foco de las políticas culturales del estado y de sus comunidades autónomas.

Así, tiene sentido ampliar su radio de acción expandido por un valor público que viene definido en su capacidad de propiciar diversos activos, como el favorecimiento del capital social mediante la colaboración entre colectivos y organizaciones diversas; los procesos de innovación surgidos de respuestas colectivas a retos ecosociales; el desarrollo de estrategias que fomenten una transformación sostenible e inclusiva del territorio, descentralizando acciones y reconociendo nuevas centralidades culturales; la promoción de la autonomía creativa de personas y colectivos, facilitando el acceso a nuevas oportunidades de desarrollo vital; el fortalecimiento de identidades y sentidos de pertenencia diversos —de clase, género, origen, edad o capacidades—; y la generación de conocimiento y pensamiento crítico orientados al bien común. En este sentido, son fundamentales la divulgación del conocimiento producido, la revisión crítica de discursos mediáticos que contravengan el interés general y la construcción de nuevos imaginarios culturales que inspiren y fomenten horizontes social y ambientalmente más justos.

Por todo esto, el plan del ministerio ha propiciado espacios de codiseño entre miembros del propio ministerio y agentes -individuales y colectivos- cuyas prácticas se inscriben en procesos significativos desde una posición contemporánea de los derechos culturales, concepto político que engloba todo ese potencial transformador de la cultura.

Ordenado a través de 13 ejes de trabajo (Desarrollo local y comunitario, Educación, Mediación cultural, Igualdad de género, Diversidad étnico-racial, Diversidad lingüística, Discapacidad, Desigualdad, Cultura intergeneracional, Sostenibilidad y Agenda 2030, Entorno digital, Evaluación de políticas culturales, Adecuación normativa y buenas prá-

ticas), el proceso se ha desarrollado a partir de espacios de diálogo y debate para producir de manera colaborativa un primer diagnóstico y, posteriormente, desgranar una serie de medidas para ser propuestas al equipo del ministerio.

Al mismo tiempo, el propio proceso ha contemplado la cooperación intra- e interministerial como uno de sus objetivos a futuro. Junto con el dibujo trazado en la definición de los ejes de trabajo, este es un elemento central para medir la capacidad transformadora de este plan: la transversalidad es una condición de posibilidad para la implementación y desarrollo de políticas culturales de vocación transformadora. En este sentido cabe decir que, de una forma mayoritaria, las áreas y departamentos de cultura de las diferentes administraciones públicas, permanecen ancladas hoy en el diseño institucional del siglo XX, esto es, aisladas del resto de áreas sin las cuales las políticas culturales y sus potencialidades quedan considerablemente limitadas.

El plan, en cambio, propone un cambio significativo de paradigma al pasar de estrategias centradas en los sectores culturales a políticas que reconozcan, siguiendo a Marilena Chaui, el derecho a una *ciudadanía cultural*, entendida como la capacidad de todas las personas para producir, acceder y participar activamente en la vida cultural como sujetos de creación, no solo como receptores.

Desde esta nueva perspectiva, el plan abre una serie de posibilidades hasta la fecha inéditas en un ministerio como el que hoy ostenta Ernest Urtasun. Sin embargo, el ministro y su equipo deberán lidiar no con pocas dificultades. Veamos algunas.

Uno de los grandes retos que afronta el Plan de Derechos Culturales es la necesidad de ampliar la masa crítica capaz de defender la cultura como un derecho fundamental. A diferencia de otros ámbitos como la sanidad o la educación —donde la conciencia social y la movilización ciudadana trascienden los límites profesionales—, en el campo cultural todavía falta una base social amplia que reconozca estos derechos como esenciales para la equidad, la igualdad de oportunidades y la cohesión democrática. Si en el siglo XX los principales derechos *predistributivos* impulsados tendieron a mejorar las condiciones materiales para una vida digna, hoy la cultura debe afirmarse como un pilar de justicia simbólica y material, indispensable para la igualdad de oportunidades y la participación plena en la vida común. Consolidar esa conciencia colectiva que entienda la cultura como un bien

público compartido es, por tanto, una tarea política y pedagógica central para el desarrollo del plan y sus resultados.

Otra de las principales dificultades del Plan de Derechos Culturales radica en la descentralización de las competencias en materia de cultura que recaen en gran medida en las comunidades autónomas. Esta estructura competencial obliga al Plan a asumir un papel de coordinación, impulso y articulación de políticas comunes más que de gestión directa. Sin embargo, esta limitación puede convertirse en una oportunidad para fortalecer la cooperación territorial, integrar la diversidad cultural del país y reforzar la dimensión comunitaria de las políticas culturales.

En este sentido, la capacidad de abrir nuevas formas de relacionarse entre lo público y lo comunitario va a ser fundamental para la implementación de un plan de estas características. Especialmente porque los derechos culturales no forman parte hoy del consenso político mínimo, y no alcanza al conjunto de las formaciones políticas que hoy ostentan buena parte de los gobiernos autonómicos. Sin duda, este es otro de los principales retos para el futuro del plan, que deberá contar con un tejido social y cultural -ya activo e instalado- que sirva de garante del avance real de los derechos culturales.

Los principales elementos que identifican el potencial de la planificación en política pública son la disposición de un presupuesto significativo y de un calendario de implementación bien planteado. Y estos dos elementos, por su modesto margen (económico y temporal), son a su vez variables que pueden condicionar el éxito de este plan. Con un presupuesto hasta 2027 de 79 millones de euros, el Plan nace con menos recursos de los que su planteamiento general y medidas redactadas requieren. En este sentido, la posibilidad de disponer de nuevos presupuestos generales del Estado abriría un nuevo panorama, pero la correlación de fuerzas y la frágil cohesión del bloque parlamentario que soporta al gobierno no auguran un escenario propicio para ello.

En este contexto resulta urgente abrir un debate cultural en el ámbito parlamentario que siente las bases para una futura Ley de Derechos Culturales. Pero antes cabe ir más allá y promover, tal y como hace este plan en su diagnóstico, una mejor definición del problema.

Una futura Ley debería abordar, al menos, tres frentes principales:

- En primer lugar, la lucha contra las alarmantes desigualdades territoriales. En Ca-

taluña, por ejemplo, las diferencias entre barrios no dejan de crecer, con tasas de pobreza del 18 al 22 % y riesgo de exclusión social del 23 al 27 %; visibles en el acceso desigual a la vivienda, a las zonas verdes, a las infraestructuras culturales o el acceso al transporte público, que además golpea especialmente a mujeres, mayores, migrantes y comunidades racializadas.

- En segundo lugar, una transición ecológica justa. Con una temperatura global que ha aumentado 1,5 °C en el último siglo y siendo las ciudades responsables de un tercio de las emisiones de gases de efecto invernadero, urge pensar cómo las políticas culturales pueden acompañar cambios de hábitos, imaginarios y modos de producción que reparen los vínculos con la tierra y distribuyan con equidad los impactos y beneficios del cambio, especialmente en una región como la península ibérica, que evidencia su vulnerabilidad frente cambio climático.

- Y finalmente, la respuesta a los discursos de odio y la desinformación. Asistimos a una creciente estigmatización de la diferencia, a la proliferación de noticias falsas, al uso instrumental del derecho para perseguir a determinados colectivos políticos —conocido como *lawfare*— y a la circulación de imaginarios culturales que legitiman violencias extremas, como el insopitable genocidio en Gaza.

Frente a estos desafíos, las políticas de derechos culturales deben desplegarse y consolidarse de la mano de un proceso legislativo que pueda ampliar su alcance tradicional y asumir con urgencia el reto de reforzar la dimensión cultural de todos los demás derechos: sociales, económicos y ambientales.

No obstante, ningún marco normativo será eficaz sin una base social que lo sostenga. El éxito del Plan se medirá, por tanto, en su capacidad para generar participación, sensibilización y conciencia crítica. La capacidad de promover y ensanchar una masa crítica que haga de la defensa de los

derechos culturales un bastión fundamental y imprescindible para desarrollar el resto de derechos colectivos será el indicador clave para medir el éxito de este plan. Esperemos que sea una semi-

lla de la que todos nos responsabilicemos de su crecimiento. Toca regarla, cuidarla y expandirla como una minúscula pepita en un terreno fértil para calabazas gigantes.

IV. Hacia una Carta Europea de la Cultura

El Plan de Derechos Culturales español no solo nos dirige la mirada a la importancia de las pequeñas pero sustanciales comunidades, también nos dirige a ámbitos territoriales más amplios.

La historia de la integración europea se ha narrado, principalmente, desde la economía y el derecho. Sin embargo, la construcción de un espacio común no puede comprenderse únicamente a través del mercado único o de la moneda común: requiere también un marco compartido de valores, identidades y derechos culturales que fortalezcan la cohesión social y política. En un contexto marcado por tensiones migratorias, desigualdades socioeconómicas y el auge de la extrema derecha, la defensa de estos valores y derechos culturales adquiere una relevancia estratégica.

La Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea (2000) recoge principios como la libertad de las artes y de la investigación científica (art. 13) y el respeto a la diversidad cultural, religiosa y lingüística (art. 22). No obstante, aún no existe un instrumento jurídico que reconozca de manera explícita los derechos culturales de la ciudadanía europea. La creación de una Carta Europea de Derechos Culturales se presenta, por tanto, como una necesidad normativa, política y simbólica: una herramienta capaz de reforzar los valores democráticos comunes y contrarrestar los discursos excluyentes.

El contexto europeo actual plantea desafíos urgentes, como la desigualdad en el acceso a la cultura entre territorios y grupos sociales, la concentración mediática y digital, o las narrativas que promueven una identidad europea homogénea, contraria a la diversidad constitutiva del continente. Una Carta Europea de Derechos Culturales podría establecer estándares mínimos de acceso, participación y diversidad, otorgando coherencia y fuerza jurídica a un ámbito hoy disperso. Sería, además, un instrumento para canalizar principios como la igualdad, la justicia social y el respeto a la pluralidad, en consonancia con los “valores indivisibles y universales de la dignidad humana, la libertad, la igualdad y la solidaridad”³.

Ahora bien, ninguna política cultural europea será legítima si ignora que la cultura pertenece, ante todo, a las

comunidades que la crean, la transmiten y la viven. Ningún diseño institucional puede sustituir esa raíz social. Lenguas, patrimonios, memorias y prácticas culturales son bienes materiales y simbólicos de los pueblos que los sostienen. Por ello, una Carta Europea de Derechos Culturales debería garantizar la participación directa de las comunidades culturales en los procesos de decisión, consolidando un principio aún en desarrollo teórico y político: la soberanía cultural.

La cultura, entendida como bien común, puede desempeñar un papel decisivo en la construcción de una ciudadanía europea basada en la diversidad, la democracia y los derechos humanos. Frente al avance de discursos que promueven identidades homogéneas y excluyentes, una Carta Europea de Derechos Culturales podría erigirse en una herramienta normativa y simbólica de defensa del pluralismo y reafirmación del proyecto democrático europeo.

V. Conclusión. Por una cultura de derechos plena y transformadora

El enfoque de los derechos culturales implica una transformación profunda del paradigma de las políticas culturales. La cultura deja de entenderse como lujo, mercancía o instrumento de promoción territorial para afirmarse como un derecho humano fundamental, estrechamente ligado a la democracia, la dignidad y la justicia social. Este marco no surge de la nada, sino de una larga evolución en los sistemas internacionales de derechos humanos y de experiencias locales pioneras. En este contexto, el Plan de Derechos Culturales del Ministerio de Cultura constituye una oportunidad decisiva para redefinir el papel de la cultura y situarla en el centro del contrato social.

Para que este plan sea realmente transformador debe superar la declaración de principios y traducirse en una implementación efectiva, con mecanismos de evaluación, participación y transparencia. Resulta imprescindible abordar la intersección entre derechos culturales, sociales y materiales, reconociendo que no puede haber desarrollo cultural sin justicia social. Como señala Joan Subirats, la democratización cultural es inseparable de la democratización económica, y

la participación ciudadana es clave para una gobernanza cultural legítima.

En este sentido, avanzar hacia una Ley de Derechos Culturales ampliados sería un paso decisivo. Una ley con fuerza jurídica y mecanismos de exigibilidad consolidaría estos derechos como realidades tangibles, garantizando la libertad de creación, el acceso universal, la protección del patrimonio y la diversidad cultural también en el entorno digital. Paralelamente, la aspiración de una Carta o Ley Europea de Derechos Culturales representa un horizonte deseable, capaz de armonizar y fortalecer la protección de estos derechos en un espacio europeo cada vez más interdependiente.

Toda política cultural legítima debe, además, reconocer que la cultura no solo se consume: se vive y se produce colectivamente. De ahí la importancia de la soberanía cultural o “cultura de las comunidades”, que reivindica el papel activo de las personas y los territorios en la creación cultural. Empoderar a las comunidades para que sean protagonistas de su propio devenir es condición necesaria para construir una cultura democrática y resiliente. Como recordaba Raymond Williams, la cultura es “un modo de vida total”.

En definitiva, el Plan de Derechos Culturales abre la posibilidad de construir una sociedad donde la cultura no sea privilegio, sino derecho y responsabilidad compartida; un motor de desarrollo integral y un pilar de cohesión democrática. Alcanzar una cultura de derechos plena y transformadora es, más que un objetivo político, un imperativo ético del siglo XXI.

Notas

1. Beirak, Jazmín (2025). *Discurso pronunciamiento sobre el Plan de Derechos Culturales*. Ministerio de Cultura (España).
2. Observatorio de la Diversidad y los Derechos Culturales. (2007). *Declaración de Friburgo sobre los Derechos Culturales*, art.2. Universidad de Friburgo / UNESCO.
3. *Preámbulo de la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea* (2000/C 364/01).



Offf Sevilla: Otra cartografía para la cultura digital

Virginia Moriche Tirado

Dirección general (creativa y de comunicación) OFFF Sevilla.
moriche@surnames.com.es

Artículo recibido: 11/11/2025. Revisado: 14/11/2025. Aceptado: 20/11/2025

Resumen: OFFF Sevilla se presenta como un festival que, desde Andalucía, propone nuevas coordenadas culturales y creativas, conectando el sur con los grandes epicentros internacionales sin pretender imitarlos, sino reivindicando su propia identidad basada en la artesanía, la mezcla cultural y la innovación desde la periferia.

OFFF Sevilla se convierte en un punto de encuentro internacional donde creadores de diversas disciplinas comparten procesos y exploran el futuro de la cultura digital. La edición reúne figuras reconocidas como David Carson, Mitch Monson y Erin Sarofsky, junto a estudios españoles, especialmente andaluces, que evidencian la vitalidad creativa del sur. En conjunto, OFFF Sevilla plantea que la geografía del diseño está en constante movimiento y que la creatividad puede surgir desde cualquier lugar. Desde Andalucía, los artistas se están atreviendo a ocupar un espacio propio en el mapa global de la innovación cultural.

Palabras clave: cultura digital; nuevos territorios; sur; comunidad; talento; inspiración; movimiento.

OFFF Sevilla: Another Map for Digital Culture.

Abstract: OFFF Seville is a festival based in Andalusia that proposes new cultural and creative coordinates, connecting the south with major international epicentres without seeking to imitate them, but rather asserting its own identity based on craftsmanship, cultural diversity and innovation from the periphery.

OFFF Seville has become an international meeting point where creators from various disciplines share processes and explore the future of digital culture. This edition brings together renowned figures such as David Carson, Mitch Monson and Erin Sarofsky, alongside Spanish studios, especially from Andalusia, which demonstrate the creative vitality of the south. Overall, OFFF Seville suggests that the geography of design is in constant flux and that creativity can emerge from anywhere. From Andalusia, artists are daring to occupy their own space on the global map of cultural innovation

Keywords: CLACDEC; training; cultural management; professionalization.



Cuando pensamos en las ciudades que definen el imaginario contemporáneo del diseño y la cultura digital, emergen nombres que funcionan casi como mitos: Nueva York, Londres, Berlín, Barcelona... Ciudades que, desde hace décadas, se han convertido en polos de atracción donde el diseño, las nuevas narrativas visuales y la experimentación digital llevan años y años definiendo su identidad. A esa constelación se van sumando otras muchas que han ido consolidando una personalidad única: desde San Francisco, capital simbólica de la innovación tecnológica, hasta Tokio y su influencia en la cultura visual global, pasando por Montreal, Los Ángeles, Buenos Aires, París, Lisboa, Estocolmo... Ciudades que, en conjunto, van conformando un ecosistema global donde la creatividad y la innovación han creado una nueva lengua materna propia.

En este territorio en continua expansión, OFFF Sevilla, el Festival Internacional de Creatividad y Cultura Digital que celebramos desde hace ocho años en la capital andaluza a finales de noviembre, busca incorporar nuevas coordenadas y desplazar los límites del mapa preestablecido. Nace como pun-

to de encuentro en el Sur y, a la vez, como punto de fuga donde confluyen artistas y pensadores que están modelando las estéticas y los lenguajes del siglo XXI. Pero, sobre todo, nace con una clara vocación de conectar estos epicentros de creación e innovación por antonomasia con los márgenes.

Y en ese contexto global, Andalucía emerge como un lugar especialmente significativo. No porque pretenda replicar a quienes históricamente han sido el centro de la cultura digital, sino precisamente porque se sitúa en otro lugar: el de un territorio que entiende que hoy las periferias también producen discurso, innovación y lenguaje. No aspiramos a imitar un modelo, a alcanzar un mito, sino a insertarnos en una red internacional desde nuestra propia naturaleza cultural: la artesanía, la herencia artística, la mezcla, la memoria y la vocación de futuro. En ese sentido, OFFF Sevilla debe funcionar como una periferia fértil, en la que el Sur deja de ser un borde para convertirse en un lugar desde el que repensar el mundo de otra manera. Queremos demostrar que la geografía del diseño ya no es estable, que las capitales creativas se expanden, fluctúan, se redistribuyen. Nos gusta pensar, aunque pueda parecer ingenuo, que los nodos ya no depen-

den únicamente del tamaño o del poder económico, sino de la capacidad de generar comunidad, de activar talento y de operar como espacios de conexión. Nuestro festival es, fundamentalmente, un espacio de encuentro donde explorar el futuro de la industria creativa.

Cada año se dan cita en OFFF Sevilla una treintena de artistas de todo el mundo: leyendas del diseño gráfico y la comunicación visual, innovadores de la imagen en movimiento, desarrolladores de la estética web más experimental, diseñadores de sonido y compositores, exploradores de la interacción avanzada, arquitectos de mundos virtuales, poetas del *software*, creadores *new media* y pensadores se instalan en la Real Fábrica de Artillería para compartir procesos creativos, conocimientos y experiencias, pero también pasiones, éxitos y fracasos. A lo largo de tres días y, prácticamente sin salir de esta joya de nuestro patrimonio industrial, emprendemos un viaje a través de charlas inspiradoras, encuentros, talleres y *performances* por las coordenadas de la escena creativa internacional.

Entre otros lugares, haremos parada en Los Ángeles, Nueva York y Chicago de la mano del mítico David Carson, el rebelde que revolucionó el diseño gráfico; Mitch Monson, creador del “Love Symbol” de Prince; o Erin Sarofsky, la visionaria detrás de los créditos de Marvel. En nuestro reco-

rrido por Europa, nos detenemos en Londres con Saamar Maakaroun, defensora de un diseño multilingüe que no cree en fronteras; los genios inadaptados de Snask nos demuestran que hay vida más allá del minimalismo en Estocolmo, mientras que la pionera en moda digital Johanna Jaskowska crea filtros para artistas como Billie Eilish, J Balvin o Lady Gaga desde París. Nos adentramos en el territorio nacional para recalcar en Barcelona con Lo Siento, practicantes de la inteligencia artesanal en tiempos de revolución tecnológica. Papila Studio, con sede en San Sebastián, tiene el reto de despertar nuestro paladar creativo.

Almería, Granada, Málaga y Cádiz se suman como destinos de la travesía y puntos indispensables del mapa que trazamos en OFFF Sevilla. Si algo nos enseñan artistas y diseñadores andaluces como María Medem, Daniel Diosdado, Zesar Bahamonte, Ana Penyas, Lucia Types, Carlos Jiménez y Laura Millán, o estudios como Santa Rita, Arillatype, Estado Latente, Buenaventura o Squembri, todos presentes en esta edición del festival, es que la creatividad digital es, ante todo, un territorio en movimiento. Un territorio que ya no tiene por qué distinguir entre centro y periferia, sino entre quienes se atreven y quienes se frenan. Y todos ellos, desde el Sur, han decidido atreverse.



Pulsar Latinoamérica: 3^{er} Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural

Periférica Internacional

Artículo recibido: 18/11/2025. Revisado: 20/11/2025. Aceptado: 22/11/2025

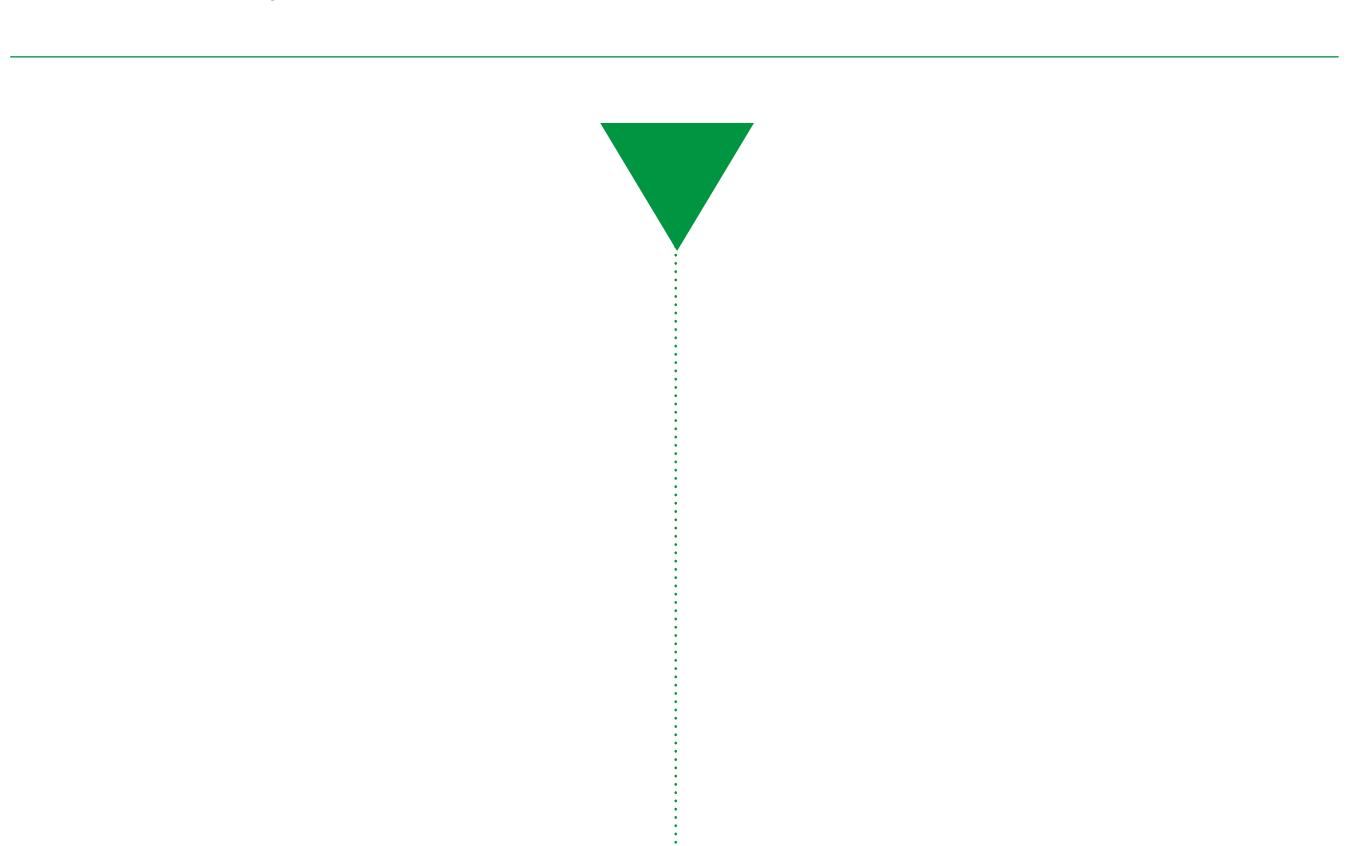
Resumen: El artículo describe el Tercer Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural (3CLGC), realizado en Guadalajara, México, del 20 al 24 de octubre de 2025, en el Auditorio Salvador Allende. Este encuentro, organizado por la Universidad de Guadalajara junto con la Red Latinoamericana de Gestión Cultural, reunió a una amplia diversidad de organizaciones, profesionales e instituciones culturales del continente, consolidándose como un espacio representativo del sector.

Palabras clave: Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural; Red latinoamericana de Gestión Cultural; Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural; Universidad de Guadalajara; transformación social; derechos culturales; patrimonio cultural; editoriales latinoamericanas; cultura y territorio; gestión cultural latinoamericana.

Pulsar Latin America: 3rd Latin American Congress on Cultural Management .

Abstract: The article describes the Third Latin American Congress on Cultural Management (3CLGC), held in Guadalajara, Mexico, from 20 to 24 October 2025, at the Salvador Allende Auditorium. This meeting, organised by the University of Guadalajara together with the Latin American Network for Cultural Management, brought together a wide range of organisations, professionals and cultural institutions from across the continent, establishing itself as a representative forum for the sector.

Keywords: Latin American Congress on Cultural Management; Latin American Network for Cultural Management; Latin American Congress on Cultural Management; University of Guadalajara; social transformation; cultural rights; cultural heritage; Latin American publishing houses; culture and territory; Latin American cultural management.



El 2 de diciembre de 1972 el doctor Salvador Allende, entonces presidente de la República de Chile, pronunció un discurso en la Universidad de Guadalajara en Jalisco (México), en la que declaró, entre otras muchas ideas interesantes, aquello de que “ser joven y no ser revolucionario es una contradicción hasta biológica”. Una frase referente dicha por un hombre que marcó a generaciones y atravesó el umbral del mito. Por ello, el pasado 20 de octubre resultó emocionante asistir a la apertura del tercer Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural en el mismo espacio donde tuvo lugar aquel discurso, y que hoy, en justo homenaje, lleva el nombre de Auditorio Salvador Allende, un espacio de honorabilidad para un encuentro de dimensiones continentales, con una asistencia masiva y entusiasta y una promesa de contenidos realmente sugerente.

Porque en esta ocasión, entre el 20 y el 24 de octubre de 2025, se reunió por tercera vez el Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural (3CLGC), precedido en el tiempo por otros dos encuentros anteriores: Chile (2014) y Colombia (2017), que sentaron las bases de su consolidación en Guadalajara. El

184

peso organizativo del congreso recae en la Universidad de Guadalajara, apoyada por la Red Latinoamericana de Gestión Cultural, organismo que agrupa un grupo de más de quince entidades que se mueven en el campo profesional de la gestión de la cultural, entre ellas la Federación Estatal de Asociaciones de Gestores Culturales (España). La Red está constituida por organizaciones de todo tipo, desde universidades a colectivos profesionales, privados y comunitarios. Dentro de las mismas hay un amplio rango de diversidad institucional y de orígenes territoriales que abarcan la práctica totalidad del continente.

Al igual que en los casos precedentes, una universidad se encargó de la acogida y organización del congreso, tal fue el caso de la Universidad de Santiago de Chile en 2014 y de la Universidad de Cali en 2017. Como es fácil de imaginar, la pandemia de 2020 fue la responsable del amplio plazo de ejecución del congreso entre Colombia y México. Sin embargo, las bases de este congreso no son tan solo las de sus dos antecesores, sino de la estructura, en sentidos orgánico y dinámico, que representa la Red Latinoamericana. En resumidas cuentas, se puede afirmar que se celebró un



encuentro amplio, diverso y representativo, de lo que es la gestión cultural en la actualidad en Latinoamérica, de sus problemas y potencialidades, de sus intereses y sus retos. Cuatro días en los que un observador atento podría descubrir el estado de la cuestión y la situación del sector cultural en esas tierras.

El congreso se articuló en torno a un lema claro y contundente: “Acción cultural para la transformación social”, un enunciado que destaca por la vocación de entender la gestión cultural como un servicio y un deber de alto contenido social. En sus propias palabras, la organización lo razonó en base a que “la gestión cultural latinoamericana se ha caracterizado por un fuerte énfasis y compromiso con la visibilización y atención de problemas y necesidades culturales que se da en los territorios, pues no concibe el desarrollo y acceso de los bienes y servicios culturales como un fin, sino como uno de varios medios para alcanzar un fin: la transformación de la sociedad”. Porque la transformación social se considera como un fin ineludible en los procesos, proyectos y acciones culturales.

En este orden de cosas, el congreso concretó un objetivo esencial para el mismo: “debatir colectivamente las implicaciones conceptuales, metodológicas, operativas, políticas, éticas y estéticas de una acción cultural orientada a la transformación social, a partir de las experiencias, aportaciones y aprendizajes de los y las agentes culturales, con vías a la generación de acuerdos que sirvan como hoja de ruta de la gestión cultural latinoamericana”. Situar el compromiso social en el centro del corazón de la cultura parece ser el sincero anhelo de los organizadores y promotores del congreso.

A un congreso de sus dimensiones, tanto territoriales como humanas, correspondía una temática amplia. Igualmente, es lógico que una convocatoria de carácter genérico tienda a ampliar los campos temáticos a tratar. En el caso que tratamos, encontramos un amplio listado de temas, que van desde los derechos culturales a lo ambiental pasando por la inclusión, las artes, la formación o lo digital, entre varios asuntos más. Un vistazo en la página del congreso donde se desarrollan las temáticas posibles nos da la imagen real de la apertura y

flexibilidad que desde la organización se dio a los profesionales interesados en participar con sus ideas, propuestas o investigaciones.

La estructura del encuentro ha estado sostenida por cuatro tipos de espacios esenciales de trabajo. En primer lugar, por un conjunto de quince talleres de contenidos y orientaciones muy diversas. La temática de los mismos incorporaba desde la gestión comunitaria, a los mapeos, la participación, las prácticas inclusivas, el diseño de proyectos desde diferentes metodologías y la financiación. Los talleres habían sido seleccionados entre los presentados a una convocatoria promovida por el propio congreso y el resultado ha sido esta oferta tan amplia como diversa. Los talleres tuvieron una finalidad utilitaria, pragmática si se prefiere, y estaban enfocados a dotar de herramientas eficaces a aquellos asistentes interesados.

El segundo soporte del congreso fueron los seminarios, un total de trece, que sirvieron para organizar la comunicación y la reflexión entre las doscientas setenta y cinco ponencias admitidas por la coordinación académica. Un número considerable que manifiesta el interés y las ganas del sector por expresarse y repensar su práctica, así como sus bases conceptuales. De esta manera podemos comprobar que temas como patrimonio, instituciones, prácticas, formación, comunicación y economía eran tratados desde las perspectivas de los derechos, la inclusión, lo comunitario o la sostenibilidad. El trabajo en los seminarios fue intenso y extenso, tanto por la escucha atenta y reflexiva de las diversas ponencias que tenían cabida en ellos, una media de veinte por seminario, como por la necesidad de aportar ideas y propuestas a las conclusiones finales del congreso. Así pues, los seminarios constituyeron el núcleo esencial de trabajo del congreso, pues estructuraban la exposición de las ponencias y articulaban el trabajo encaminado a la redacción de conclusiones y recomendaciones del mismo.

El tercer elemento que articuló el congreso fueron sin duda los tres paneles de expertos a los que tuvimos ocasión de escuchar. Profesionales de altura los componían y nos dieron la oportunidad de prestar atención a sus discursos. Doce personas expertas, con experiencia y un nivel alto tanto en discurso cómo en trabajo fueron las encargadas de llevar adelante estos paneles que resultaron enormemente interesantes (en la web del congreso se pueden acceder a ellos¹).

En la primera mesa o panel destacaría, sin ánimo de menoscabo a los restantes participantes, y dada la urgencia de esta crónica, la intervención de Lucina Jiménez López, la actual directora general de Formación y Gestión Cultural de la Secretaría de Cultura del Gobierno de México. De las variadas y estimulantes ideas de su discurso pondría de relieve dos. La primera se refirió a un riesgo: la sobreexposición a la que se han visto sometidos en los últimos tiempos determinados conceptos esenciales para la gestión cultural en Latinoamérica como son los de cohesión social, comunidad o participación social. En este sentido afirmó que debemos darnos espacio y tiempo para repensarlos y sacarlos de ese lenguaje que a modo de comodín lo engulle todo para que la final no sirva para casi nada. La segunda idea destacable fue la de señalar cómo ha variado en los últimos tiempos la referencialidad de los liderazgos culturales en el espacio latinoamericano, pasando del individuo a la comunidad.

El segundo panel resultó de máximo interés tanto por su temática, gestión cultural en clave de derechos, como por la composición de la mesa, destacando la de Eduardo Nivón, una de las voces y mentes más brillantes y sugerentes del sector en México y Latinoamérica. En su intervención destacó la importancia y presencia de los derechos culturales en foros, debates, reflexiones dentro del sector, y los llegó a calificar como un tema del siglo XXI. Señaló que sabemos de su importancia e incluso cómo se han producido normas y planes en su ámbito, pero sin embargo el tema sigue produciendo una cierta incomodidad y vacío que no se sabe muy bien a qué atribuir. En definitiva, que el debate sigue abierto, que aún no se ha cerrado un consenso sobre qué son y para qué sirven de manera clara, un lastre que todavía está por resolver.

El tercer panel presencial fue el de *Gestión cultural latinoamericana: trayectorias y futuro*, en el que participaron dos gestores de acreditada trayectoria: Ahtziri Molina, de la Universidad Veracruzana, y Rafael Santiago Contreras, de la Universidad de Chile. Ambos realizaron una profunda reflexión de la memoria de la gestión cultural en América Latina además de un ejercicio de prospectiva sobre el futuro de la profesión. Los paneles, talleres y seminarios tuvieron un espacio digital denominado *Programa virtual*, que acogió diez mesas diferentes con la participación de numerosas ponencias.

Por último, hemos de resaltar la llamada *Vitrina de novedades editoriales*, un espacio de oportunidad para que se

presenten ediciones de libros o revistas. Lógicamente, la inmensa mayoría de las publicaciones presentadas responden a editoriales o ediciones latinoamericanas, con un total de treinta y nueve publicaciones, de las que todas fueron libros, menos una revista. La revista es esta desde la que les escribimos esta crónica algo apresurada del congreso. Cabe destacar la presencia de RGC, una editorial con sede en Argentina que se define como una comunidad de pensamiento y acción dedicada a fortalecer la gestión y las políticas culturales desde una perspectiva crítica, situada y democrática. Hasta diecisiete títulos diferentes presentó en la vitrina editorial del congreso, la gran mayoría de ellos de gran interés y oportunidad. Lógicamente la Universidad de Guadalajara presentó también sus publicaciones en torno a la gestión cultural, hasta seis, dado que posee una licenciatura en gestión cultural con una nada despreciable trayectoria.

A falta de un análisis más profundo de los contenidos y de las conclusiones del congreso, podemos hacer un balance con carácter provisional y cierta temeridad por nuestra parte. Realizar un encuentro de este tipo con dimensiones continentales ha sido una misión compleja tanto desde el punto de vista organizativo como científico. Nuestra impresión es que en ambos aspectos el congreso de Guadalajara ha cumplido sobradamente y con nota. Un indicador de su buen hacer es sin duda la grandísima afluencia de ponencias que solicitaron su inclusión en el programa, lo que sin duda obligó a un gran esfuerzo a la organización. Doscientas setenta y cinco ponencias constituyen una cifra respetable incluso en un territorio tan amplio como es el espacio lati-

noamericano. Igualmente, la presencia de nombres de profesionales e investigadores, figuras destacadas del ámbito de la gestión cultural —algunos ya han sido citados más arriba—, han sido un aliciente del congreso. Habría que señalar que las dimensiones del congreso en temáticas, territorios y diversidad, conlleva una cierta fragmentación que impidió a los asistentes acceder a todas las áreas de su interés. Por ello es conveniente que la organización facilite lo antes posible los materiales derivados de talleres y seminarios, aunque somos conscientes del esfuerzo que conlleva. La accesibilidad a los mismos es la última y más importante tarea.

Roberto Guerra, de la Escuela de Gestores y Animadores Culturales de Chile, calificó al congreso como “congreso del reencuentro” tras la frustración del congreso previsto en Quito en 2019 y la pandemia del Covid. Realmente ha sido un espacio de encuentro riquísimo y en el que se ha podido observar una hibridación intensa, algo que caracteriza sin duda a la gestión cultural latinoamericana. Nuestra enhorabuena a la Red Latinoamericana de Gestión Cultural, a la Universidad de Guadalajara (México) y a todas las demás organizaciones e instituciones que se metieron en faena para que el tercer congreso llegara a buen puerto, pues gracias a su trabajo hemos conseguido tomar el pulso a la gestión cultural en Latinoamérica. Tanto que nos han despertado las ganas de repetir en un par de años en Costa Rica, donde la gestión cultural tendrá un nuevo reencuentro.

Notas

1. <https://congreso.redlgc.com/>



La Fundación Indaliana para la Música y las Artes / Clasijazz

Pablo Mazuecos Nievas

Músico, Presidente de la Fundación Indaliana para la Música y las Artes
y Fundador de Clasijazz.
pablomazuecos@gmail.com

Artículo recibido: 05/12/2025. Revisado: 09/12/2025. Aceptado: 11/12/2025

Resumen: La Fundación Indaliana para la Música y las Artes, conocida como Clasijazz, es una entidad cultural sin ánimo de lucro fundada en 1998 en Almería. Su misión es promover la música, las artes y la formación artística a nivel local, nacional e internacional. Funciona gracias a una amplia comunidad de socios, voluntarios y colaboradores.

Clasijazz, sede de la fundación, es un centro cultural multidisciplinar: club de jazz, escuela de música y danza, galería, espacio gastronómico, cine, laboratorio creativo y lugar de encuentro. Su programación abarca jazz, clásica, lírica, rock, danza, teatro, literatura y ciencia. Es un proyecto en constante evolución y reconocido como referente creativo e innovador.

Palabras clave: Fundación Indaliana; Clasijazz; música; Almería; escuela de música; jazz.

The Indaliana Foundation for Music and The Arts / Clasijazz.

Abstract: The Indaliana Foundation for Music and the Arts, publicly known as Clasijazz, is a non-profit cultural organisation founded in 1998 in Almería. Its mission is to promote music, the arts and artistic training at local, national and international levels. It operates thanks to a large community of members, volunteers and collaborators.

Clasijazz, the foundation's headquarters, is a multidisciplinary cultural centre: jazz club, music and dance school, gallery, gastronomic space, cinema, creative laboratory and meeting place. Its programme covers jazz, classical music, opera, rock, dance, theatre, literature and science. It is a constantly evolving project and recognised as a creative and innovative benchmark.

Keywords: Indaliana Foundation; Clasijazz; music; Almería; music school; jazz.



¿Qué es la Fundación Indaliana/Clasijazz?

El nombre público, la «marca» con la que se presenta la Fundación Indaliana para la música y las artes tanto en el entorno local como en el nacional e internacional, es Clasijazz. La Fundación Indaliana es una entidad sin ánimo de lucro creada para promover la música y las artes desde la provincia de Almería al resto del mundo. Es un espacio abierto a todos/as construido por su diversa familia de socios/as, colaboradores/as y voluntarios/as, que desde 1998 construyen y mejoran día a día este ilusionante proyecto.

Clasijazz es un centro cultural en el corazón de la ciudad de Almería y su mayor referente de música en directo. Es también un centro educativo de música y danza, un club de jazz, un punto de encuentro gastronómico, un cine, una galería de arte y, sobre todo, un lugar libre. Es un proyecto polifacético en constante evolución que promueve el desarrollo del individuo a través de su contribución a la comunidad. Por ello, el proyecto Clasijazz ha sido y sigue siendo fuente de inspiración para muchas otras asociaciones culturales de todo el mundo.

190

Clasijazz es la búsqueda primordial de la verdad y la belleza rompiendo las barreras normativas de la expresión.

Un poco de historia

La asociación se registró en 1998 y en 2003 alquiló el primer local en la plaza Quinto Pino. Veinte músicos melómanos y amigos se convirtieron en los primeros socios y socias que pusieron en marcha este proyecto. El local se utilizaba como sala de ensayos para asociados/as y grupos locales. Además, se realizaban actuaciones para presentar sus creaciones musicales, convirtiéndose en una plataforma de lanzamiento y medidor de calidad.

Años después se convirtió en un local que recibía grupos y artistas internacionales, abriendo la puerta a la cultura almeriense al mundo musical del exterior.

Una de las patas más importantes de Clasijazz es la formación, que comenzó con la realización de seminarios y talleres puntuales para los socios. Hoy en día es una escuela de referencia en todo el país y reconocida internacionalmente. Algunos estudiantes de su cantera han accedido a Conser-

vatorios Superiores tan reconocidos como el de Ámsterdam o la ESMUC de Barcelona.

La primera banda estable que lleva el nombre de Clasijazz fue la Dixieland, creada en el año 2007 con el objetivo de presentar las etapas de la historia del jazz a través de la música de Nueva Orleans. Años más tarde surge la Clasijazz BigBand y su creación marcó un antes y un después en la historia de Clasijazz, siendo clave para la profesionalización de los talentos locales, así como de la difusión internacional del proyecto Clasijazz. La banda llega donde otros no llegan y lleva la música a innumerables espacios rurales de la comarca y del país. Hoy es una de las big bands más importantes de Europa y ha sido invitada a actuar en el Festival de Jazz de Copenhague o el Palau de la Música de Barcelona, entre otros.

Clasijazz se mudó a su actual sede, situada en la calle Maestro Serrano, en el centro de la ciudad, en 2012. Durante las obras del nuevo espacio, se creó el primer Club de Jazz y Música Clásica Joven de Almería en la antigua sede. El «joven Clasijazz» duró un año y medio y puso de manifiesto la importancia de la gestión cultural por parte de los jóvenes.

En el año 2022 se puso en marcha el proyecto rural de «El Molino» Terque, con el que se pretendía tener un espacio de residencia y ensayos permanente en la población, en colaboración con el gobierno local.

El impacto en la provincia comenzó de la mano de la Diputación de Almería, el programa pionero de «Ilusionando con el jazz», germen del actual «We love jazz», que llevó a la Big Band Clasijazz Swing & Funk a toda la provincia para motivar a miles de niños. De ahí se ha consolidado con el tiempo la Big Bandarax, que dirige José Carlos Hernández. Su sede está en Gádor (Almería) y hace una labor importante de acercamiento a lo rural, ofreciendo a la comunidad un espacio de formación y de encuentro, además de cubrir así una necesidad social detectada.

En cuanto a colectivos en riesgo de exclusión, junto a la Asociación «A Toda Vela», se generan oportunidades de participación a personas con diversidad intelectual relacionadas con el mundo de la cultura y de la música. Prestamos apoyos para que las personas con discapacidad intelectual puedan contribuir y aportar valor en la producción musical, además de sensibilizar a otros jóvenes aficionados al mundo de la música con un cambio de mirada hacia la diversidad. Así, por ejemplo, en la gira 2022 de la Clasijazz Big Band se contó con la participación del dúo Verisa (de Danza Inclusi-

va) y componentes del taller de Down El Ejido para personas adultas con Síndrome de Down y otras discapacidades intelectuales Down AgroIntegra.

Respecto a la igualdad de género, Clasijazz ha querido dar un impulso necesario para motivar a que cada vez haya más mujeres dentro del mundo de la música y, más concretamente, en el jazz. Para ello, desde enero de 2021 se ha constituido la Clasijazz Valparaíso Big Band, con la colaboración de la Fundación Valparaíso. En esta formación todas las integrantes son mujeres, constituyéndose la primera Big Band de mujeres de Europa y una de las pocas del mundo. Se trata de mujeres venidas de todos los rincones de España para ofrecer su profesionalidad y talento al servicio de la música. Una plantilla que acoge una fiel representación de las mejores intérpretes de la escena jazzística nacional. Muchas de ellas han estudiado en las mejores universidades de jazz de Europa. Fruto de ello ha sido el primer cedé grabado en la sede de la Fundación Valparaíso en enero de 2021.

Las sedes

El espacio principal en el que crece hoy en día Clasijazz cuenta en torno a mil trescientos metros cuadrados y se divide en diferentes espacios: sala principal, sala swing y sala industrial. Incluye también tres aulas para las clases y una cafetería.



En el año 2022 se abrió el espacio del El Molino (Clasijazz Rural), en Terque (Almería).



Además, más recientemente se ha abierto el local «Port Of Spain», situado a unos metros de la sede principal, con el fin de seguir ampliando la programación y la difusión de la música. Se trata de un local histórico de Almería, inspirado en los clubes de jazz europeos, reformado y re-inaugurado por la Fundación.



192

Clasijazz puede programar a la vez y en diferentes salas, hasta cuatro conciertos diarios en la capital, además de las actividades que se desarrollan en Terque. Este es el aforo de nuestros espacios escénicos:

Aforo de los diferentes espacios escénicos de Clasijazz	
Sala Principal	140 personas
Sala Swing	75 personas
Sala Industrial	70 personas
Port of Spain	70 personas
El Molino	70 personas

El perfil tanto del equipo, los socios, alumnado como del público, es variado en edad, procedencia y nivel cultural, lo que enriquece el proyecto y lo convierte en un espacio de encuentro multicultural.

La programación

Desde 2012 hasta la actualidad se han realizado alrededor de cuatro mil representaciones, además de la colaboración y creación de diferentes festivales de artes. El impacto directo en público ha sido en torno a 240.000 espectadores en los trece años de recorrido, y de forma indirecta a través de redes sociales a más de doscientos mil seguidores en plataformas como YouTube, Instagram y Facebook. De igual modo, cabe destacar el impulso hacia la digitalización de la cultura dentro del proyecto, llegando a ser organización pionera en servicios de Live Streaming disponibles en Twitch, Reddit y otros medios. Cada año, Clasijazz organiza una media de quinientos conciertos. La media es de quince conciertos o actividades a la semana, si se suman todas las salas.

La propuesta ecléctica se plasma en una programación musical de conciertos de diferentes estilos además del jazz, como la música clásica, la lírica, *indie*, rock... Con su visión multidisciplinar, propone además otras artes como el teatro, la danza o la literatura, además del proyecto Ciencia-Jazz. El objetivo con esta programación variada y multidisciplinar es generar un flujo de público que sale y entra de un concierto a otro, favoreciendo el encuentro entre las disciplinas artísticas y generando una demanda cultural transversal.

En lo referente a la programación internacional, destacan las figuras de Yamandú Costa, Bobby Watson, Itiberê Zwarg, Kenny Barron, Barry Harris, Gary Bartz, Brad Mehldau, e incluso la considerada mejor directora de orquesta jazzística del mundo, la compositora y ganadora de numerosos premios Grammys, María Schneider. Más de treinta nacionalidades han estado representadas en los escenarios de Clasijazz.

Actividades educativas

La Escuela de Música Clasijazz ofrece una formación musical con la intención de potenciar las habilidades de tocar en grupo para descubrir otra forma de hacer música más allá de la partitura, a través del oído y del desarrollo de la improvisación.

La parte teórica se aprende de forma cien por cien práctica, haciendo y creando música en todo momento. Clasijazz no se especializa en ningún estilo, ya que se fomenta el descubrimiento de estilos de la música moderna como funk, blues, soul o jazz. El equipo de docentes especializados se ajusta al nivel actual de cada alumno, sin importar la edad. Incluso sin experiencia previa.

La escuela Clasijazz mantiene vínculos continuos con otras escuelas como Sedajazz o ELCAMM y centros educativos de la provincia de Almería como el Conservatorio de Olula, IES Santo Domingo o el CEIP Virgen del Mar.

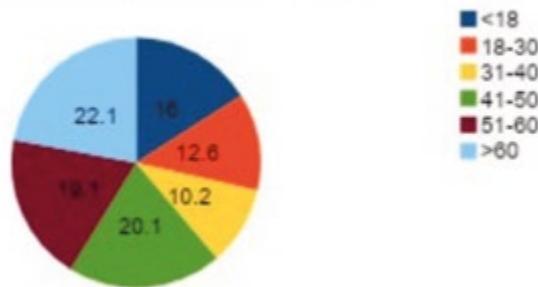
Clasijazz Agency

En Clasijazz se realizan producciones musicales, tanto de alumnado y profesorado como de artistas vinculados. El objetivo principal es llevar la música creada en Almería a todo el mundo, promocionando y dando visibilidad a la cantera de músicos de máximo nivel que crean y comparten dentro de Clasijazz. Al mismo tiempo, se procura cubrir el objetivo de crear y llevar música al entorno rural.

Datos de personas asociadas

Según datos actualizados en los primeros días de septiembre de 2025, la Fundación cuenta con un total de 860 socios/as, con la siguiente distribución por edades:

Socios/as por edades (en %)



Llama la atención especialmente que casi dos tercios de los socios son mayores de cuarenta años. Además, entre los jóvenes hay que distinguir entre el grupo de menores de 18 años y el grupo de 18 a 30. Hay que tener en cuenta que para menores de 18 años Clasijazz aporta sobre todo los talleres, combos, agrupaciones juveniles y las distintas escuelas. En la mayoría de los casos, para este alumnado Clasijazz es considerado una «actividad extraescolar» más. El volumen de jóvenes (entre 18 y 30 años) que pueden trabajar activamente desde la mayoría de edad y el desarrollo profesional se reduce a solo un 12,6%.

Por otra parte, la escuela de música cuenta con un total de 395 matrículas. El número de alumnos y alumnas es menor, ya que hay personas que se matriculan en distintos talleres y especialidades. En cualquier caso, esta cifra nos sirve para hacernos una idea del enorme movimiento formativo que existe en las Escuelas de Música, Swing y Teatro, de Clasijazz. Por escuelas, talleres y especialidades el número de alumnos/as es el siguiente:

MÚSICA	Nº de alumnos/as
Coro gospel	78
Piano	48
Combos	30
	193

MÚSICA	Nº de alumnos/as
Coro infantil	18
Batería	15
Música y movimiento	14
Peque piano	14
Improvisación teatral	14
Canto	12
Coro juvenil	7
Guitarra	6
Bajo	4
Agrupaciones instrumentales infantiles	4
Orquesta de Ukelele infantil	4
Improvisación	4
Saxofón	3
Práctica musical sin instrumento	2
Violonchelo	1
TEATRO	Nº de alumnos/as
Teatro, improvisación y teatro juvenil	57
SWING	Nº de alumnos/as
Lindy hop, jazz steps y collegiate shag	60
TOTAL DE MATRÍCULAS	395

Además de los talleres anteriores, se ofrecen todo tipo de talleres especializados y de alto nivel en cualquiera de las especialidades indicadas, así como para los miembros de los distintos combos y agrupaciones de Clasijazz. El equipo docente está formado por un total de catorce profesores y profesoras titulados, con amplia experiencia artística y pedagógica, además de formar parte, dirigir o participar en las agrupaciones instrumentales estables de Clasijazz, para adultos y jóvenes.

Agrupaciones

Por otra parte, la fundación cuenta con una serie de agrupaciones vocales e instrumentales muy establecidas, asentadas y con gran éxito tanto en lo referente a integrantes como en cuanto a la asistencia de público y eventos en los que participan. En primer lugar, detallamos las agrupaciones que, siendo parte de la Fundación, forman parte de la Clasijazz Agency.

Agrupaciones incluidas en la Clasijazz Agency

Clasijazz Big Band	Pionera y decana en España en la difusión del jazz, las músicas en general y las artes. Creada en 2010, con una mezcla de músicos locales y refuerzos externos, con una plantilla estable.
Valparaíso Big Band	En colaboración con la Fundación Valparaíso. Big band íntegramente compuesta por mujeres. Repertorio femenino compuesto por una selección de las mejores compositoras y arreglistas de todos los tiempos.
Clasijazz Big Band Swing & Funk	Formación dirigida por Mike Fletcher que interpretan música del os grandes compositores de entre los años 30 y los 50 (Duke Ellington, Woody Herman, Benny Goodman...). Suele colaborar con artistas de renombre nacional e internacional, además de con bailarines de swing.
Clasijazz Quintet	Surgió en 2018 con el objetivo de desarrollar la formación y poner en escena un enfoque didáctico y festivo. Es una propuesta compuesta por un recopilatorio de relevantes autores y temas de jazz. Compuesto por tompera, saxo, piano, contrabajo y batería.

Agrupaciones incluidas en la Clasijazz Agency		ciclos en el entorno rural.
Brazulada	Grupo dedicado a músicas brasileñas, en general: samba, maracatu, baiao y bolero. Formado por piano, contrabajo, batería, percusiones, flautín, saxos, trombón, flauta travesera y trompeta.	
Gata Brass Band	Grupo de viento y percusión con una potente voz soul, dedicado al funk y ritmos de Nueva Orleans, toques de música rock, electrónica e improvisación.	
Dixieland Clasijazz	Banda callejera estilo Dixieland, formada por instrumentos de viento y banjo.	
Coro Gospel Clasijazz	Más de 70 voces en directo interpretando principalmente música de repertorio gospel y otras piezas vocales, como el «Concierto Sacro», de Duke Ellington.	

Por otra parte, existen toda una serie de agrupaciones especialmente pensadas para jóvenes:

Agrupaciones y espacios para jóvenes	
Combos infantiles y juveniles	Ukelele, brass band, etc.
Residencia Clasijazz Rural	Proyecto de residencia en Terque (Almería) que incluye convocatorias de residencia para creadores/as jóvenes y actividades formativas. Incluye conciertos de distintas formaciones de jóvenes, como parte del programa. Residencias de creación (fotografía, música, artes escénicas), talleres y

	ciclos en el entorno rural.
Coro infantil	Grupo coral formado por niñas y niños entre 3 y 11 años.
Coro juvenil	Formado por chicos y chicas entre 12 y 20 años de edad.
Big Bandarax	Jazz Band formada por jóvenes de entre 10 y 20 años, con sede en Gádor (Almería), apoyada desde sus inicios por Clasijazz e incluido habitualmente en su programación.
Joven Big Band Nacional	Proyecto para reunir e interconectar jóvenes intérpretes y compositores de jazz de todo el estado español, con repertorio compuesto por arreglos y composiciones originales de los miembros del grupo. Una generación que ha crecido y se ha formado con el jazz nacional como uno de sus principales referentes.
Teen sextet	Es una agrupación de jóvenes músicos de jazz, que surgió de las jam sessions que realizaban como miembros de la Big Bandarax. Es un combo juvenil de jazz que interpreta repertorio nuevo, incluyendo temas de músicos como Roy Hargrove, Jazzmeia Horn, Jesús Molina y Kenny Garret.

Otras agrupaciones no clasificables en las categorías anteriores, aunque muy presentes en el Ciclo Sinfónico, Ciclo de ópera, actuaciones habituales en pequeño formato y Festivales de Clasijazz, son (ver tabla en página siguiente):

Otras agrupaciones	
Orquesta FIMA	Orquesta sinfónica, para proyectos sinfónico-orquestales y colaboraciones
Combos de adultos	Agrupaciones jazzísticas, grupos de funk, rock, pop...
Las Cruces, Teatro	Grupo estable de teatro para todas las edades.

Proyectos destacados

- Ciclo de ópera barroca y de cámara: La serva Padrona, de Pergolesi; Pimpinone, de Telemann; Bastián y Bastiana, de Mozart, etc.
- Ciclo sinfónico, en torno a la orquesta FIMA: 5^a Sinfonía de Beethoven; Don Giovanni, de Mozart; Concierto para violín, de Brahms, etc.
- Ciclo de Zarzuela: Luisa Fernanda, La Gran Vía, El Dúo de La Africana, etc.
- Ciclo de danza contemporánea.
- Ciclo Lírico y Schubertiada.
- Ciclo de Jazz Nacional.
- Ciclo de Jazz Danés.
- Ciclo Dixieland Clasijazz.
- Vive Clasijazz en familia.
- Ciclo de música experimental.
- Festival de artes escénicas “Escujazz”.
- Ciclo Clasijazz Quintet + invitados.
- Ciclo Clasijazz Big Band Swing & Funky.
- Ciclo Asociaciones de Jazz Andaluzas.
- Ciclo Pianistas Internacionales de Jazz.
- Ciclo Solistas FIMA.
- Ciclo de Música de Cámara FIMA.
- Ciclo de la Integral de Mozart.
- Ciclo de cantautores.
- Ciclo de boleros y música hispanoamericana.
 - Ciclo de cine & jazz.
 - Ciclo «Atardeceres».
 - Ciclo de Jazz Nacional.
 - Ciclo Atlántico.

- Ciclos temáticos (swing & funk, Jazzing Pop, etc.).
- Conciertos a la puesta del sol.
- Atardeceres.

Otras actividades musicales

- Jam session
- Jam session funky
- Conciertos de pequeño formato.
- Conciertos de grandes intérpretes.

CienciaJazz

- Tertulias.
- Desgranando ciencia.
- Proyectos audiovisuales
- Visibilización de la mujer en la ciencia.
- Actividades en Clasijazz Rural.

Actividades formativas

- Masterclasses con invitados internacionales: Itiberê Zwarg, Will Santt, Jorge Pardo, Andreo Piñarch, Ramón Escalé...
- Clases y escuela profesional de big band.
- Summer Camps, cursos de verano para edades entre 3 y 15 años.
- Talleres intensivos.
- Conciertos didácticos.

Actividades literarias

- Ciclo «Versiones y diversiones», unión de literatura y música en directo.
- Velorios poéticos.
- Jazz, piano y poesía.
- Presentaciones de libros.

Proyectos y actividades en Clasijazz Rural (Terque)

- Cinefórum y encuentro con la directora de «Habita, relatos de memoria e independencia».
- Residencia de la Joven Big Band Nacional.
- Performance «El entierro de la sardina».
- Pasacalles y conciertos «Carnaval de Brasil».
- Conferencia «Las parras de Almería».
- Taller de construcción de nidos de golondrinas.
- Curso «Xylofun», para maestros de música.



- Concierto «Xylofun», con músicas tradicionales africanas.
- Residencia artística con el dúo Zoplí2.
- Concierto «Hasta donde nos lleve el viento».
- Residencia artística de la Clasijazz Big Band.
- Concierto «Parajes de Almería».
- III Alborán Festival Rural, de orilla a orilla.
- Residencia artística con María Schneider y Clasijazz Big Band Pro.
- Conferencia «Flora autóctona y botánica cercana».
- Conferencia «Beneficios ecosistémicos del arbolado y SBN».
- Charla/taller «Mundo de las abejas y velas de cera+portavelas de arcilla».
- Taller de compostaje: gestión de restos de cosecha y podas.
- Solsticio.

Otras actividades

- Cine-Performance.
- Exposiciones fotográficas.
- Amsterdam meets Clasijazz, colaboración y festival con artistas.
- Tertulia pedagógica de Amsterdam.

Artistas de renombre nacional e internacional

A título meramente ilustrativo, incluimos a continuación una relación de artistas de renombre nacional e internacional que han pasado por Clasijazz: Al Foster, Arturo Sandoval, Barry Harris, Benny Golson, Bobby Watson, Brad Mehldau, Cecile McLorin, Chano Domínguez, Chucho Valdés, Dave Liebman, Elliot Sharp, Enrico Pieranunzi, Eric Alexander, Eric McPherson, Fred Hersch, Gary Bartz, Grigory Sokolov, Hermeto Pascoal, Ignacio Berroa, Ignasi Terraza, Itibere Zwarg, Javier Artigas, Jazzmela Horn, Jeff Goldblum, Jerry Bergonzi, Jim Rotondi, Joe Magnarelli, Jordi Savall, Joshua Redman, Kenny Barron, Lee Konitz, Lew Tabachin, Maria Schneider, Martirio, Mike Fletcher, Mike Gibbs, Pedro Iturralde, Perico Sambeat, Ra Kalam, Sheila Jordan, Steve Kuhn, Sullivan Fortner y Yamandú Costa.

Entidades colaboradoras

Desde su génesis, Clasijazz se nutre de colaboraciones con organismos culturales tanto

públicos como privados, a través de la creación de redes en pro de la música, siendo destacables las siguientes: A Toda Vela, Andajazz (Federación Andaluza de Jazz Ayuntamiento de Almería), Asociación «Al Swing y al Cabo», Ayuntamiento de Sevilla, Cajamar, CEIP Virgen del Mar (Almería), Consejería Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía, Conservatorio de Messina (Italia), Conservatorio Elemental de Olula del Río (Almería), Conservatorio Profesional de Música Julián Arcas (Almería), Diputación de Almería, DOWN AgroIntegra, ELCAMM, Ensemble San Felice (Italia), ESME-SUDRIA Francia, European Comission, FRAZA (Polonia), Fundación Valparaíso, IES Santo Domingo (El Ejido, Almería), INAEM, ISTAN-TANEA APS (Italia), Jazz Danmark, Jazz Station Big Band (Bélgica), Orchestra Improvisata Italia, Queens Orchestra (Ucrania), Sedajazz Valencia, Universidad de Almería y Upper Austrian Jazz Orchestra.

Redes profesionales

La relevancia de Clasijazz en el ámbito cultural se ve reflejada en su presencia y participación activa en redes y asociaciones a nivel regional, nacional e internacional. A través de ellas se pretende potenciar la cultura a través de una colaboración regular entre los diversos agentes culturales. Algunas de estas redes son Plataforma Jazz España, Europe Jazz Network, Asociación de Bigband de España, Andajazz (Federación de Jazz Andaluz), Asociación de clubes de jazz periféricos de España y Asociación Jazz Advanced Club.

Además, Clasijazz cuenta con presencia en ferias internacionales como Jazz I Am (Barcelona, España), JazzAhead (Bremen, Alemania), FiraB (Mallorca, España) y Womex (Itinerante, 2022 Lisboa / 2023 A Coruña).

Premios y reconocimientos

- Premio Cultura Ideal (2018).
- Bandera de Andalucía de la Junta de Andalucía por labor Cultural (2020).
- Premio Cultura de La Voz de Almería (2020).
- Premio a la Cultura de la Subdelegación del Gobierno de España en Almería (2022).
- Escudo de Oro de la Ciudad de Almería, para Pablo Mazuecos, presidente de la Fundación Indaliana para las Artes y la Música (2023).

- Premio 45 aniversario de FAPACE (Federación de AMPAS de Almería, 2024).
- Premio al compromiso cultural (Asociación de Vecinos del Casco Histórico, 2024).

Webs, redes sociales y canales

Web oficial: <https://clasijazz.com/>

Port of Spain: <https://portofspainalmeria.com/>

Clasijazz Rural: <https://clasijazz.com/clasijazz-rural/>

Facebook: <https://www.facebook.com/clasijazz/>

Instagram: <https://www.instagram.com/clasijazz/>

Twitter: <https://twitter.com/clasijazz>

Youtube: <https://www.youtube.com/user/clasijazz-tv/videos>

Reddit: <https://www.reddit.com/user/clasijazzalmeria>

Twitch: <https://www.twitch.tv/clasijazz>

RE- SEÑAS

LA IMPORTANCIA DE LOS CIMENTOS, LA CULTURA COMO BIEN PÚBLICO MUNDIAL, ESENCIAL, BÁSICO Y DE PRIMERA NECESIDAD, DE MINISTERIO DE CULTURA Y FUNDACIÓN GABEIRAS > **Mikel Etxebarría** / 202 | UN PROYECTO EDITORIAL CON MIRAS ALTRUISTAS, DE LÍNEA EDITORIAL LA CULTIVADA DE FUNDACIÓN GABEIRAS > **Daniel Heredia** / 204 | ACTAS DEL CONGRESO INTERNACIONAL: LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LAS INDUSTRIAS CULTURALES ANTE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, DE INSTITUTO DE AUTOR > **Ainara LeGardon** / 205

La importancia de los cimientos

He titulado así esta reseña ya que de lo que trata el libro *La cultura como bien público mundial, esencial, básico y de primera necesidad* es de analizar de forma sistemática dichos conceptos, revisando su significado en el derecho y en la economía, para llegar a unos consensos que sirvan de base para ir realizando posteriores legislaciones culturales. Como indican en el libro “diferenciar conceptualmente estos términos es la condición previa para construir el régimen jurídico propio de cada uno de ellos, definiendo el alcance y los supuestos en que se aplica cada uno de los conceptos, su régimen jurídico particular, la Administración competente en cada caso, las medidas y los medios específicos de impulso y protección en cada uno de ellos. En definitiva, propiciará una legislación más clara y de más calidad para la defensa de cada una de las categorías de bienes culturales”.

El libro está redactado por Jesús Prieto, coordinado por la Fundación Gabeiras, y en el que han participado una docena de personas de reconocido prestigio en el ámbito de la gestión cultural en España.

En primer lugar, analizan los conceptos de bienes esenciales, básicos y de primera necesidad. A la hora del análisis utilizan las fuentes del derecho y de la economía como dos herramientas con visiones diferentes de cada uno de los conceptos. En este capítulo es de reseñar la declaración del Senado del 22 de septiembre de 2020, que ya su propio título es revelador: “Declaración institucional por la que el Senado anima al Gobierno a declarar la cultura como bien esencial y a contribuir a la universalización de un sector que, además de alimentar el alma, es motor de desarrollo e innovación en el ámbito económico y, por tanto, está llamado a desempeñar un papel esencial en la recuperación del país”.

También resulta interesante el análisis que realizan de la sentencia del Tribunal Supremo, de 15 de febrero de 1989 (Sala Tercera de lo contencioso administrativo), sobre la consideración de la cultura como servicio esencial con motivo de una convocatoria de huelga en el Museo del Prado y la fijación de servicios mínimos.

Posteriormente analizan la definición de la cultura como “bien público mundial” realizada por la UNESCO en MondiaCult 2022 y plantean que dicha declaración “debería ser concebida como el lado no subjetivo, como un bien jurídico cultural que, al final, funciona como una garantía objetiva de los derechos cultura-

les. Son, por lo tanto, desde una concepción integral y holística del concepto de cultura, los ámbitos y dimensiones de la cultura amparados por estos derechos culturales donde se deberían localizar los contenidos concretos de ese bien público mundial”.

A continuación, analizan el marco constitucional para ver en qué aspectos y en base a qué preceptos funcionales se puede considerar la cultura como bien público mundial, esencial, básico y de primera necesidad. En este sentido es interesante el análisis de los derechos fundamentales reconocidos en el Título I de la Constitución relativos al arte y la cultura (libertad de creación artística, el derecho a la cultura y la protección del patrimonio cultural).

Como conclusión del trabajo, plantean la siguiente propuesta de definición de los conceptos analizados: “los bienes de primera necesidad como un concepto operativo que incluye los bienes necesarios para satisfacer necesidades vitales y reservar esta denominación al plano de los bienes operativos que precisa el desarrollo mínimo e ininterrumpido de la vida cultural; que la denominación de bienes básicos ordena lo más importante (lo que está en la base que sujetan lo demás), desde el punto de vista más axiológico, entendiendo este concepto como un concepto de jerarquía de lo que se encuentra en la base y que sirve de soporte a la vida, la actividad y las instituciones culturales; y que la denominación de bienes esenciales está fundamentalmente ligada al orden de los valores jurídico-políticos superiores, como la dignidad, la libertad y los derechos fundamentales, reservando por ello esta denominación para aquellos bienes culturales que son portadores de una dimensión notoria y fuerte de valor, como es la vinculación con los derechos fundamentales”.

Para finalizar, realizan unas propuestas centradas básicamente en la creación de grupos de expertos que sigan trabajando en la delimitación de los conceptos y en sus implicaciones legislativas, tanto a nivel estatal como a nivel de la Unión Europea. Además, se plantean que en la propia UNESCO se cree un grupo de trabajo para abordar una reflexión integral sobre el concepto de “bien público mundial” en relación con la cultura. Asimismo, se recomienda proponer en el ámbito de la Unión Europea la promoción de un grupo de trabajo que reflexione y desarrolle posiciones en relación con la consideración de los bienes digitales generados por la IA como bienes públicos.

Tras el avance en la delimitación conceptual, se recomienda que se impulse la elaboración de un Libro Blan-

co para una ley estatal del sistema público de cultura, ley de difícil puesta en marcha por el actual entramado competencial en cultura, en el que se concreten y desarrollem esas calificaciones jurídicas previas y los valores y principios que les son inherentes y que, en total coordinación con las comunidades autónomas, desde ese sistema público de cultura, se cree el marco básico para el desarrollo de estos conceptos, valores y principios en instrumentos legislativos propios de cada comunidad autónoma en atención a sus ámbitos competenciales en materia de cultura y dentro de la fundamental tarea de comunicación cultural a la que el Estado y las comunidades autónomas están llamados por la Constitución. En el Libro Blanco debería de contemplarse un capítulo que aborde el sistema de financiación del sistema público de cultura.

Se recomienda que las comunidades autónomas incorporen en sus leyes generales de cultura y normas de desarrollo la asunción de dichas declaraciones sobre los bienes culturales y la concreción de los compromisos mínimos, organizativos y de recursos para su aplicación.

Asimismo, se recomienda la elaboración de planes estatales y de las comunidades autónomas para situaciones de emergencia derivadas de catástrofes, de salud o de abastecimiento.

En el informe es patente el objetivo de influir en la Conferencia Mondiacult 2025 de Barcelona y de que España juegue un papel de liderazgo en la Unión Europea, en base a la definición de la cultura como “bien público esencial” realizada en la Declaración de Cáceres en la Reunión Informal de Ministros de Cultura de la UE en septiembre de 2023, y con los países latinoamericanos, con el fin de explorar posiciones comunes en el marco de la Carta Cultural Iberoamericana.

En resumen, es una importante, sólida y necesaria aportación de cara a desarrollar una adecuada legislación en relación con los derechos culturales de la ciudadanía.

Referencia bibliográfica

Fundación Gabeiras. (2025). *La cultura como bien público mundial, esencial, básico y de primera necesidad*. Ministerio de Cultura. <https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:72f71867-7b42-4f1aaebd-093d37d867b8/informe-cultura-bien-gabeiras.pdf>

Mikel Etxebarria Etxeita

LA CULTURA COMO BIEN PÚBLICO MUNDIAL, ESENCIAL, BÁSICO Y DE PRIMERA NECESIDAD



Un proyecto editorial con miras altruistas

Esta es una crítica personalísima y subjetiva. Quizás todas las críticas sean personales y subjetivas, pero esta lo es más porque no se trata de una reseña sobre una novela, un disco o una película, sino de un proyecto editorial de la mano de la Fundación Gabeiras y que lleva por nombre La Cultivada. Hasta en la elección del apelativo han acertado plenamente.

Me parece extraordinario el intento de la Fundación Gabeiras por acercar la Cultura a una sociedad en la que prevalece el físico sobre el intelecto (solo hay que mirar Instagram) y que se contenta con comentar las últimas incidencias de cualquier programa absurdo de televisión u opinar (me parece que no he elegido el verbo más adecuado) sobre el último conflicto en redes sociales, el patio de vecinos 2.0, donde el ruido es casi insoportable y donde todo es ligero, todo es frágil, todo se confunde. Qué razón tenía Larra: somos así de simples. Y cada vez más, querido maestro.

Como recoge La Cultivada en su página web, “los contenidos de las publicaciones abordan asuntos relacionados con la cultura, la sostenibilidad y el propósito, los derechos fundamentales en la sociedad digital, las finanzas sostenibles y la inversión de impacto. Todo ello desde una perspectiva jurídica y siempre bajo las premisas del rigor, la excelencia y el fomento del acceso al conocimiento”. Da gusto leer los objetivos de este proyecto editorial con miras altruistas. Sin atajos ni trucos. Dejando abierto un camino.

Precisamente, el acceso al conocimiento me parece algo destacable porque los libros pueden leerse en pantalla y descargarse de manera gratuita. Que quizá tiene más de concesión que de entusiasmo, quién sabe.

Hay dos líneas de trabajo: publicaciones sobre Cultura y Derecho de la Cultura, con once títulos, entre ellos *Los museos y su gestión. Requisitos jurídicos y profesionales*, de Lluís Peñuelas i Reixach, en coedición con la editorial Marcial Pons, o *El estatuto fiscal del artista*, de María Luisa González-Cuéllar Serrano. Y publicaciones sobre sostenibilidad y propósito, con cinco títulos, donde destacan Libro blanco de las

empresas con propósito, de Patricia Gabeiras y Marta Barahona, o Hacia la creación de un fondo de impacto en cultura, promovido por Gabeiras & Asociados. Los ejemplares de La Cultivada

204



pertenecen a ese espacio familiar ubicado entre el placer y el conocimiento.

Admiro el noble arte de editar. Porque editar, sobre todo, es decidir qué dejar fuera. Como suena.

Daniel Heredia

Editorial La Cultivada
(Fundación Gabeiras)
Paseo del Pintor Rosales, 82, bajo izquierdo
28008 Madrid
<https://fundaciongabeiras.org/la-cultivada/>

Reseña de las actas del Congreso Internacional La Propiedad Intelectual y las Industrias Culturales ante la Inteligencia Artificial Generativa

Hoy es 30 de noviembre de 2025. Mientras comienzo a redactar esta reseña, se cumplen tres años del lanzamiento de ChatGPT, uno de los productos de consumo de más rápido crecimiento y de más profunda adopción social de la historia. En estos momentos, nuevos formatos de creación y difusión cultural se desarrollan y capitalizan mientras asistimos a la propuesta de normativas y soluciones legales que no consiguen romper el ya habitual ciclo en el que la innovación se adelanta a la regulación.

Uno de los centros del debate es la necesidad de crear nuevas tipologías de derechos para protegernos de vulneraciones que hasta ahora ni siquiera se podían concebir. Otro es reforzar las formas a través de las cuales ejercer con garantías los derechos ya reconocidos pero no siempre respetados. En Estados Unidos y Europa, diferentes sindicatos y asociaciones profesionales han renegociado acuerdos que habían quedado obsoletos, insertando el concepto de la inteligencia artificial (IA) en sus reivindicaciones. Reclaman condiciones laborales dignas en trabajos que hasta este momento se daba por hecho que únicamente pertenecían a la esfera humana. Todo ello se suma al propio avance vertiginoso de la tecnología y al consumo, tanto por parte del público como de los propios sistemas que los usan para su desarrollo, de contenidos cada vez más homogéneos, uniformes y endogámicos, con importantes efectos en el estancamiento y *slopificación*¹ cultural.

Treinta y seis meses, y lo que aún queda, de un tiempo marcado por la incertidumbre jurídica en torno al desarrollo de los modelos de IA generativa y por una nueva fase de cuestionamiento de la propiedad intelectual en sí misma, una más profunda que cualquiera de las que se han vivido hasta el momento. Presenciamos la puesta en duda no sólo de la eficacia de los derechos de autoría como mecanismo de protección e incentivo para las personas creadoras, sino del mismo concepto de autoría y de la propia imagen como identidad de cualquier ser humano.

Mil noventa y cinco días en los que leer, pensar y escribir sobre IA se ha convertido en la tarea más frustrante de quienes se dedican a la investigación y la divulgación de su impacto en la cultura. Sin duda, también de quienes han de encontrar la manera de regular ahora y en el futuro, idealmente un futuro lo más extenso posible, su uso y su intersección (¿o deberíamos decir colisión?) con todas las áreas creativas. La posibilidad de resarcir retroactivamente a los y las titulares cuyas obras y prestaciones han sido utilizadas para entrenar los modelos de IA generativa sin consentimiento previo, sin crédito y sin compensación, se da por perdido.

Las personas autoras y artistas sufren la tensa convivencia con una omnipresente y cambiante IA, tratando de entender, calibrar y ajustarse a su irrupción masiva en las formas de creación y difusión de sus trabajos. Por un lado intentan domar los algoritmos para obtener algo de visibilidad y, por otro, esquivar el efecto de sustitución de sus obras en un mercado hipersaturado. Según los últimos datos², en la plataforma de IA generativa de audio Suno se produce cada quince días la misma cantidad de música que existe en todo el catálogo de Spotify. Eso significa que se generan siete millones de “canciones” diarias sólo con ese modelo. Mientras tanto, Spotify sigue sin obligar a etiquetar como tal el material artificial disponible en su plataforma³.

Se hace, pues, indispensable propiciar foros para reflexionar amplia y abiertamente sobre estas cuestiones desde un enfoque global. En este contexto, se celebró en Madrid los días 14 y 15 de marzo de 2024 el Congreso Internacional La Propiedad Intelectual y las Industrias Culturales ante la Inteligencia Artificial Generativa. Fue organizado por el Instituto Autor, entidad que publica ahora, un año y ocho meses después, las actas que recogen en su totalidad las ponencias e intervenciones de aquellas jornadas. Consciente que ese lapso de tiempo supone todo un abismo en esta veloz carrera, el Instituto Autor ha realizado, con motivo de esta edición bilingüe (en español e inglés), una elogiable labor de actualización de los textos y referencias aportadas.

El impacto de la IA generativa en cultura es imposible de entender sin abordarlo desde una amplitud de miras que permita que se entremezclen y enriquezcan mutuamente sus dimensiones artística, tecnológica, jurídica, filosófica y económica. En esta publicación esa intercomunicación nos es generosamente ofrecida por algunas de las personas que, a día



de hoy, son las mayores expertas en la materia. Con gran acierto, en las actas se recogen también las interesantes preguntas del público, que en ocasiones abren nuevas vías de reflexión compartida.

El texto arranca con uno de los asuntos nucleares: una visión general sobre lo que se considera o no obra protegible y la cuestión de a quién se le debería atribuir su titularidad, ilustrada por Ryan Abbot a través de varios casos históricos y del seguimiento de las solicitudes por parte de Stephen Thaler para registrar obras e invenciones generadas por algoritmos en distintos territorios. Alejandro Puerto nos enfrenta a la problemática referida a las creaciones mixtas, en las que intervienen las decisiones de una persona autora en combinación con material generado parcialmente a través de sistemas de IA, mientras Concepción Saiz propone considerar la permeabilidad del factor humano a través de la técnica del *prompting*, afirmando que mediante ese proceso se podrían lograr transferir al *output* los elementos tradicionales

de creatividad tenidos en cuenta por los tribunales para apreciar la originalidad de una obra. Entre tanto, ASCAP, BMI y SOCAN, las principales entidades de gestión de Estados Unidos y Cana-

dá, han anunciado recientemente su alineación en cuanto a las políticas de aceptación de inscripciones de obras musicales generadas parcialmente por IA.

Otra de las principales cuestiones, abordada por Jane C. Ginsburg y Andy Ramos desde las aproximaciones norteamericana y europea respectivamente, es si los sistemas de IA infringen o no los derechos de propiedad intelectual al utilizar obras y prestaciones protegidas para su entrenamiento. ¿Es posible establecer un vínculo de trazabilidad entre el *input* y el *output*, entre el proceso de entrenamiento y el de generación de resultados por los sistemas de IA? La publicación desgrana los principales litigios en curso, aunque en este sentido sería importante señalar que algunos de los casos más relevantes se están resolviendo mediante acuerdos confidenciales, como el de Universal Music Group con Udio y el de Warner Music Group, tanto con Suno como con Udio, firmados a finales de este 2025. A través de estos pactos se autorizaría el uso de nombres, imágenes, voces y grabaciones para ser utilizados por sistemas de IA en la generación de nuevos materiales. Si bien esta parece ser la estrategia preferida por la industria, KODA y GEMA, las entidades que representan a personas autoras en Dinamarca y Alemania

respectivamente, así como los y las artistas independientes de Estados Unidos, siguen firmes en sus demandas.

Klaus Goldhammer desgrana las conclusiones del primer gran estudio económico y estadístico sobre el impacto de la IA en el sector musical en Europa, al que han seguido otros cuyos resultados reflejan sintonía con los datos aportados en este. En un escenario en el que en los próximos tres años el 27% de los ingresos de las personas creadoras de música están en riesgo, ¿cómo abordar la gestión de los derechos? El debate sobre la idoneidad o no de la aplicación de licencias colectivas ampliadas y cómo permitir a las personas creadoras ejercer con garantías su derecho de exclusión voluntaria para impedir que sus obras sean usadas para el entrenamiento de IA, son otros de los puntos candentes.

Sin duda, en tres años se podría organizar otro Congreso y seguramente nos sorprenderíamos con los resultados. De momento, los planteamientos recogidos en estas actas aportan el contexto necesario para ayudarnos a com-

prender, al menos en parte, cómo y por qué hemos llegado a la situación actual, hacia dónde nos dirigimos y desde qué ángulos abordar las posibles respuestas a la complejidad del impacto de la IA en cultura. Siguiendo las palabras de Leonardo Cervera, sólo nos cabe esperar que el humanismo digital, junto a una buena gobernanza, sea el faro que alumbe los próximos pasos.

Notas

1. Neologismo proveniente del término “slop”: <https://es.wikipedia.org/wiki/Slop> [Consultado 02-12-2025].
2. <https://www.billboard.com/pro/suno-creates-spotify-catalog-music-two-weeks-pitch-deck/> [Consultado 02-12-2025].
3. <https://fairtraining.substack.com/p/spotify-is-completely-unserious-about> [Consultado 02-12-2025].

Ainara LeGardon



NÚMEROS PUBLICADOS



16 Diciembre
2015



17 Diciembre
2016



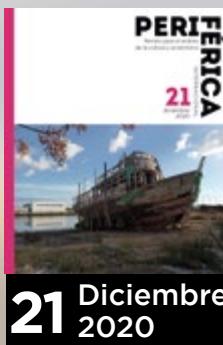
18 Diciembre
2017



19 Diciembre
2018



20 Diciembre
2019



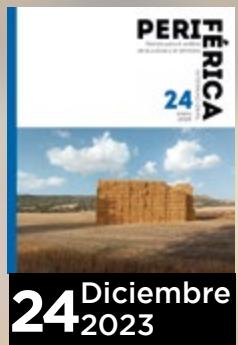
21 Diciembre
2020



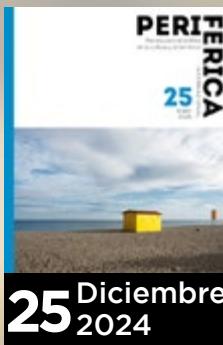
22 Diciembre
2021



23 Diciembre
2022



24 Diciembre
2023



25 Diciembre
2024

Todos los números publicados se pueden consultar en la siguiente dirección:



209

DECLARACIÓN 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 participen 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.

NORMAS DE PUBLICACIÓN Y EDICIÓN

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.
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 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 recurriendo 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 creative-commons.org 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.

NORMAS DE PUBLICACIÓN Y EDICIÓN

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; nº 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 [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 tesis 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 [Consultado 22-09-2019].



Universidad
de Cádiz

Vicerrectorado de
Sostenibilidad y Cultura
Servicio de Extensión Universitaria.

