

# Aportaciones desde la comunicación y la cultura

POR ROSA FRANQUET CALVET

Este breve texto tiene como voluntad recordar contribuciones vertidas a lo largo de treinta años vinculadas con la cultura y la comunicación. Esta tarea resulta ardua si se tiene en cuenta la cantidad de artículos y temáticas abordadas en la revista *Telos* durante estas tres décadas; en consecuencia, solo podremos esbozar líneas nucleares que ilustren ciertas tendencias recurrentes de los autores en la intersección entre cultura y comunicación. La virtud de repasar las diferentes épocas reside en encontrar en sus páginas elementos de reflexión y claves interpretativas de las enormes transformaciones acontecidas en el planeta a caballo de dos siglos.

En el primer número de *Telos* (1985), las mutaciones en la cultura se encuentran materializadas en etiquetas como tecnocultura o subcultura y se perciben como focos de interés preferente. Los fenómenos se asocian al desarrollo de infraestructuras, a la emergencia de nuevos actores o a preceptos hermenéuticos de utopías nuevas o recuperadas. En esa línea, podemos hablar de los agentes de la cultura que utilizan la telemática, la computadora o la inteligencia artificial en sus manifestaciones artísticas y comunicativas, del hipertexto de Nelson rescatado por Landow o del sueño de Xanadú de la década de 1970.

En el repaso de los textos publicados pude encontrar mi primera contribución, un año después del nacimiento de la revista, con el título 'Diseño y ordenador frente a la saturación icónica', un claro ejemplo de la perspectiva analítica que atendía aspectos de interés de la primera etapa de la publicación.

La emergencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dirige el foco analítico a entender las transformaciones en curso y a interpretar sus dilemas. Se formalizan vías novedosas de reflexión relacionadas con el impacto social, cultural y económico de las nuevas herramientas y se evalúan las consecuencias que tiene abrazar las TIC y sus efectos en la creación artística, la producción de bienes y servicios culturales, el entretenimiento, las prácticas comunicativas... en definitiva, en todos los ámbitos de actividad privada y pública.

## Primera época

Eran momentos para interrogarse acerca de cómo los dispositivos tecnológicos y sus desarrollos estaban contribuyendo a cambios sostenidos en la sociedad de finales del siglo XX y de qué manera la sociedad rural y urbana y los distintos sectores culturales y productivos estaban preparándose para afrontarlos. En este sentido, un Cuaderno Central de la primera época abordaba la temática de la mujer y el cambio tecnológico y recomendaba incorporar la visión de género en los análisis destinados a interpretar las consecuencias de la implantación de las innovaciones tecnológicas en el espacio público y en el entorno doméstico. Este Cuaderno puede constituir un ejemplo de la preocupación de los editores por acercar al lector perspectivas de análisis o corrientes teóricas novedosas que ayudasen a interpretar los fenómenos emergentes y a vislumbrar tendencias prospectivas.

La primera época se caracterizó por el avance de las telecomunicaciones y el impacto de los ordenadores destinados al gran público; por la preocupación sobre la percepción social de la informática, los desarrollos de la economía derivados de la información, la incidencia de las TIC en el arte, la problemática relativa a la protección de datos personales, las sinergias entre las telecomunicaciones y el audiovisual o las transformaciones en las industrias culturales (cine, prensa, radio, televisión, edición, videojuegos, el sector editorial y musical).

Las páginas de la revista difundían enfoques dispares pero elaborados en entornos compartidos, desde disciplinas concomitantes como la filosofía, sociología, psicología, antropología, comunicación, ciencias de la computación o el arte, que aportaban luz a los interrogantes derivados del cambio y potenciaban el debate con aproximaciones plurales y apreciaciones divergentes procedentes de una nutrida comunidad de pensadores nacionales e internacionales.

## Segunda época

En una segunda época, la red de Internet y la digitalización nuclearán gran parte de las contribuciones. A mediados de la década de 1990 se destina un Cuaderno Central al análisis de los 25 años de Internet con los primeros artículos sobre los retos y oportunidades que ofrecía la Red, donde se percibían impactos profundos al apuntar que Internet era un océano inmenso de información por el que circulaban navegantes de muy diversos ámbitos. «Una nueva cultura de usuarios que está afectando a los hábitos de trabajo, la cultura y el ocio» (Barberá, 1996, p. 89). En este período se desgranaban experiencias pioneras de actores presentes en diferentes sectores con contextos culturales y geográficos diversos. Es una etapa en la que el concepto de la globalización adquiere categoría estratégica a partir de los *cultural studies* y en la que encontramos el predominio de pantallas, con un televisor que pugna por convertirse en periférico inteligente, un ordenador volcado en satisfacer el consumo audiovisual o un dispositivo móvil que se erige como el periférico personal por excelencia.

En el abordaje de las transformaciones operadas en las diferentes industrias creativas y/o industrias de contenido digital sobresalen las causas y los efectos derivados de la digitalización, de las acciones en Internet y de las comunicaciones móviles. En los diferentes artículos destinados al impacto de las redes y a sus consecuencias sociales y culturales se detecta una

fase eufórica y esperanzadora, que deviene algo más cautelosa como consecuencia de la burbuja de las *punto.com*. Una coyuntura difícil para el sector audiovisual y, en especial, para los medios de comunicación sumergidos en la digitalización de todo el proceso de creación, emisión, distribución y recepción que exige acometer una intervención en las redes con consecuencias inciertas para el modelo de negocio. Una acción en plataformas y territorios no genuinos de los medios clásicos que demanda una renovación de las rutinas y perfiles profesionales, una adaptación de la cultura empresarial, un examen de los formatos o una nueva relación de complicidad y empatía con las audiencias, todo ello para afrontar los desafíos del nuevo escenario. Un entorno que expande la acción 'performativa' audiovisual de los individuos con la cultura del *remix* o con un actor-ciudadano que reclama su espacio como agente generador de información en concomitancia con la utopía de ciberdemocracia.

La mirada a las nuevas problemáticas adquiere protagonismo y artículos dedicados a los derechos de autor, la propiedad intelectual o el fenómeno del *copyleft* comparten espacio con la conducta de las audiencias o las manifestaciones culturales emergentes relacionadas con la cibercultura de matriz juvenil, la dimensión del mundo virtual o el 'netarte' como sustituto del videoarte en su tránsito del mundo multimedia de matriz *off line* a *on line*. El *software* crea mundos virtuales y conversaciones que han potenciado «hibridación de espacios y tiempos y la percepción de nuestras acciones» (Marzo, 2003, p. 67) y el desafío se concreta «en aprender a construir el pensamiento y expresarlo socialmente mediante un conjunto integrado de medios» (Machado, 2003, p. 85). La creatividad y la innovación se erigen como garantes de la actividad en la cultura digital, una manifestación creativa vinculada a los desarrollos de la web semántica, la proliferación de terminales inteligentes y la consolidación de redes *Wi-Fi* que caracterizan la nueva ecología comunicativa. Las iniciativas culturales generadas por ciudadanos proliferan y potencian la riqueza de la acción colectiva y *amateurs* y fans encuentran canales idóneos de diseminación de su actividad para escapar del anonimato.

En consonancia con la evolución de los últimos años, se evidencian prácticas sociales y comunicativas novedosas ejercidas por ciudadanos merced a la capacidad de apropiación de las tecnologías móviles y las redes. Los movimientos sociales aprovechan las herramientas disponibles y las redes sociales como instrumentos de interconexión y como potenciadores de su acción. La efervescencia de iniciativas múltiples y el ciberactivismo sitúa el foco en la democracia, una de las preocupaciones inherentes en los enfoques durante estos treinta años de historia de *Telos*.

## Sobre este número

A este escueto repaso de enfoques es necesario añadir las aportaciones pensadas para este número 100 y que se enmarcan dentro de las temáticas tratadas en la revista a lo largo de su trayectoria. En primer lugar, el texto de Margarita Ledo sobre 'Cibercultura, tecnologías de proximidad, cine documental' exterioriza corrientes teóricas y analíticas que se interrogan sobre el impacto de la tecnología en la acción 'performativa' en el 'yo filmo' como un ensayo del documental feminista como banco de pruebas. La preocupación por la acción creativa desde el sujeto que es capaz de reflexionar sobre su acto y capaz de apropiarse de la tecnología desde las llamadas *technologies of truth*, para avanzar en proyectos con nuevas dimensiones políticas y estéticas al perderle el miedo a dispositivos y -a su vez, añadiríamos- como se ha

demostrado en los últimos tiempos al encarar nuevos proyectos colaborativos a través de los sistemas del *crowdsourcing* o *crowdfunding*.

Con el vídeo doméstico la tecnología abandonó su dominante instrumental para convertirse en un elemento del nuevo modo de pensar la relación del 'yo', de la creación y la comunicación, en una evolución imparable hasta la actualidad caracterizada por prácticas desde el feminismo vinculadas con cosmogonías de la cibercultura extendidas en plataformas y redes sociales donde se redefinen las fronteras entre ficción, el ensayo y el documental y donde el acto creativo de contenidos digitales queda vinculado a su significado político y colectivo. A su vez, emergen conceptos como el de empoderamiento al cuestionarse el acto de recepción pasivo y al fijarse en el usuario que «recupera, re-significa y pone de nuevo a circular, no de manera aleatoria sino desde un compromiso compartido [...] discursos públicos descentralizados».

Estos avances tecnológicos y la emergencia de acciones 'performativas' originales facilitan las hibridaciones que se tratan en el texto de Carmen Peñafiel, 'La comunicación transmedia en el campo del Periodismo'. El sector audiovisual en general y los medios de comunicación en particular se encuentran sumergidos en una dinámica inevitable: «Estar donde esté la gente y donde consume contenidos audiovisuales» y esa obligación conlleva grandes desafíos. La innovación se erige como táctica forzosa de la dimensión creativa en las narrativas transmediáticas y, de esta manera, «la ficción televisiva, la cinematográfica, la publicidad y el periodismo tienen un nuevo ADN».

El periodismo también se ha dejado permeabilizar por la narración transmedia y, en consecuencia, la adaptación de los medios de comunicación y sus profesionales resulta ineludible. No obstante, abrazar estos principios no es suficiente y para conseguir el éxito, una «comunicación transmedia tendrá que demostrar su valor específico [y deberá] aportar valor añadido al esquema comunicativo». Este contexto de evolución del entorno digital «anima a encontrar nuevos formatos periodísticos atractivos». El énfasis se dirige a impulsar un «periodismo especializado y de calidad que aporte valores añadidos a los usuarios, [donde] el talento, las habilidades personales e intelectuales, más que nunca, promoverán el desarrollo del sector de la comunicación transmedia y la audiencia será uno de los pilares principales en todo este proceso productivo».

Finalmente, Miquel de Moragas acomete un enfoque relacional sugerente en su texto 'Tecnologías de la comunicación y convivencia en la ciudad global'. Hemos encontrado otras aproximaciones a la ciudad desde un enfoque instrumental vinculado a la nomenclatura de ciudades creativas o a la ciudad como pieza del *clúster* audiovisual. Esta vez, la reflexión se articula alrededor de la ciudad como «el escenario de comunicación, espacio de la interactividad pero también de ensimismamiento» y donde los ciudadanos son receptores activos, en la línea de Walter Benjamin. El autor, en una interpretación semiótica, va más allá al considerar la ciudad «como *mass media*, como un gran contenedor de mensajes explícitos (señales, pancartas, anuncios, monumentos) e implícitas (diseño urbano, arquitectura, mobiliario)».

El desarrollo de las tecnologías digitales y sus aplicaciones 'inteligentes' han dinamizado el centro urbano y al mismo tiempo «han condicionado importantes cambios en las formas de

organización social, al introducir nuevas lógicas de tiempo y espacio en las ciudades». La transformación del espacio urbano usado por los ciudadanos constituía una de las preocupaciones de García Canclini en la década de 1990 y era recogida por Martín Barbero, que consideraba que «la ciudad vivida por los ciudadanos se estrecha, pierde sus usos» como consecuencia de su tamaño y fragmentación.

La aportación de las TIC es innegable y «el universo informativo de las ciudades se encuentra en proceso de tránsito a la nube (*cloud computing*)» y es accesible gracias a los dispositivos móviles. No obstante, la evaluación del impacto de las TIC en la convivencia urbana precisa mayor atención y, como apunta Moragas, se deberán responder muchas preguntas.

La disponibilidad de contenidos en línea, las redes, las *apps* y la geolocalización transforman la manera de buscar y obtener información de los ‘viajeros y turistas’. En definitiva, evolucionan los sistemas de comunicar y a su vez «pueden cambiar las formas de viajar, las formas de relacionarnos con la ciudad».

En línea con el texto anterior se inscriben experiencias vinculadas a la realidad aumentada y a los posibles usos que genera; la evolución y el análisis de esta y otras iniciativas en curso y venideras dan sentido y legitiman a una publicación carismática en el ámbito de la cultura y la comunicación.

## Bibliografía

Barberá, J. (1996). La red Internet y sus impactos sociales. 25 años de evolución. *Telos*, No. 44.

Machado, A. (2003). Nuevas formas de (re) presentación. Ensayos hipermediáticos. *Telos*, No. 56.

Martín, J. (1996). De la ciudad mediada al ciudad virtual. Transformaciones radicales en marcha. *Telos*, No. 44.

Marzo, J. L. (2003). Las prácticas sociales vs el discurso industrialista. *Telos*, No. 56.