



Xunta de Galicia

*Telefónica*

---

**CULTURA**

<b><u>APROXIMACIONES CULTURALES DE LA RED</u></b>	<b>6</b>
<b><u>COMPORTAMIENTOS SOCIO-CULTURALES Y LAS FORMAS DE REPRESENTACIÓN EN LA RED</u></b>	<b>7</b>
CARACTERÍSTICAS DE LAS RELACIONES INTERACTIVAS VIRTUALES.	8
<b><u>CIBERCULTURA EN EL CIBERTERRITORIO</u></b>	<b>8</b>
LA CIBERCULTURA	10
NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA EXPRESIÓN CULTURAL	10
HIPERTEXTO	10
MULTIMEDIA	10
REALIDAD VIRTUAL	11
<b><u>NUEVOS MEDIOS PARA LAS FORMAS TRADICIONALES DE CULTURA</u></b>	<b>11</b>
CONSECUENCIAS DEL CAMBIO DE PARADIGMA COMUNICACIONAL EN LA DISTRIBUCIÓN CULTURAL	12
<b><u>REDES CIUDADANAS</u></b>	<b>14</b>
<b><u>ESPACIO GLOBAL PARA EL DESARROLLO CULTURAL-REGIONAL</u></b>	<b>15</b>
CULTURA, IDENTIDAD Y LENGUA	16
<b><u>¿MULTICULTURALIDAD U HOMOGENEIZACIÓN?</u></b>	<b>17</b>
<b><u>CAPACIDAD CULTURAL PARA AFRONTAR LA NUEVA SOCIEDAD</u></b>	<b>18</b>
<b><u>POLÍTICA CULTURAL</u></b>	<b>19</b>
MUSEOS Y ARTE	20
BIBLIOTECAS	23
BIBLIOTECA VIRTUAL	24

<b>LITERATURA</b>	<b>24</b>
ESPACIOS WWW SOBRE AUTORES	24
ESPACIOS WWW DE AUTORES	25
ESPACIOS WWW DEDICADOS A OBRAS LITERARIAS	26
EDITORIALES VIRTUALES	26
REVISTAS SOBRE LITERATURA	27
<b>EL ESPACIO SOCIAL</b>	<b>27</b>
<b>A MODO DE EJEMPLO: PLAN DE ACCIÓN DE ESTOCOLMO</b>	<b>27</b>
<b><u>FÓRUM DE LAS CULTURAS BARCELONA 2004</u></b>	<b><u>28</u></b>
<b><u>TEMAS DE DISCUSIÓN</u></b>	<b><u>28</u></b>
<b><u>FUENTES DE INFORMACIÓN</u></b>	<b><u>29</u></b>

En esta parte de la monografía sobre cultura se intenta dar una visión de cómo las Nuevas Tecnologías y el avance hacia la Sociedad de la Información están cambiando el entramado cultural, unos cambios que aún son imprevisibles, pero que se podrían llegar a dar.

A partir de experiencias sacadas de las fuentes de información que encontrarán al final del documento, se explican una serie de iniciativas significativas y comentarios de voces influyentes que ya demuestran este cambio.

En las columnas de la derecha de los textos se muestran algunas posibles preguntas y provocaciones extraídas a partir del propio texto para dar pie al debate y a la discusión. Pero, cualquier otra sugerencia es válida para dinamizar el debate.

## Introducción

El cambio de paradigma de comunicación propiciado por el uso de Internet también ha repercutido en el modo de hacer de la cultura, tanto de élite, como de consumo, como popular.

En la sociedad industrial, a partir del alcance de la comunicación de masas (sobretudo promovido por la radio y la televisión) se desarrolló lo que se llama la industria cultural, el “star system” y la cultura de masas, desembocando hacia el concepto “aldea global”. En la sociedad de la información, alcanzado a través del proceso de globalización, con la llegada de Internet en su último escalón, cambia el paradigma de comunicación. Si en la sociedad industrial un emisor transmitía un mensaje a muchos receptores, en la sociedad de la información cualquier usuario tiene el potencial de convertirse en emisor y llegar a muchos receptores. Sin duda, este simple hecho evoluciona los postulados de producción y consumo cultural desarrollados durante la sociedad industrial.

Muchos autores dicen que la globalización trae consigo la homogeneización y la estandarización de la cultura, dominada por la americana y la occidental. Sin embargo, la interconexión de ordenadores, la utilización de la red de redes, posibilita las manifestaciones culturales más regionalistas, nacionalistas y populares. Internet permite dar a conocer al mundo la propia cultura, y además organizarse en red para desarrollar actividades culturales tanto fuera como dentro del ciberespacio y reivindicar movimientos sociales. Esto, siempre y cuando, los ciudadanos dispongan de acceso a la red.

La lengua utilizada en la red, es otro tema a tener en cuenta. Ante la preeminencia del inglés, la utilización de otras lenguas posibilita la reivindicación de la propia identidad cultural, objeto de diferenciación.

Por otra parte, el uso de las TIC no sólo permite utilizar las nuevas herramientas para crear nuevas obras de arte virtual (el caso de la tecnocultura y la cibercultura), sino que también permiten distribuir cualquier obra artística y literaria “tradicional” a gran velocidad. Este simple hecho pone en peligro la pesada y rígida industria cultural (cinematográfica, discográfica y editorial). Cualquier autor puede distribuir su propia obra, puede eliminar los intermediarios (mecenas, discográficas y distribuidoras), sin embargo, se hacen imprescindibles intermediarios que certifiquen, si viene al caso, la calidad.

La producción y distribución de productos culturales y de ocio a través de Internet acarrea también una serie de problemas legales, como los derechos de autor y los derechos de imagen. Este tema, pero, no será objeto de esta monografía.

## Aproximaciones culturales de la Red

La cultura digital está en sus comienzos y es difícil pronosticar su desarrollo.

A grosso modo pueden establecerse dos hemisferios culturales:

- Cultura Internet como tecnología social.
- Cultura Internet como posible cultura mass-mediática, generada a partir del consumo de los estándares generados por las multinacionales del producto cultural.

Aún pareciendo los extremos de una misma cuerda, difícilmente se implantará una producción y un consumo cultural (estandarizado, singular, multinacional o a la carta) si no se produce primero una culturización sobre Internet. Es decir, que la población tenga acceso a la conexión en la red y se exploren sus posibilidades sociales y culturales. Y es dentro de esta disyuntiva donde una política cultural, evidentemente relacionada con otros tipos de políticas, puede ser efectiva para un desarrollo cultural de la red y de sus usuarios.

Internet es un fenómeno cultural porque:

- Internet es comunicación
- Internet está introduciendo comportamientos sociales que hacen referencia a una cultura y a una representación.

Desde la perspectiva de la Internet salta a la vista el cambio de paradigma cultural producido por las redes digitales, que tienen la posibilidad no sólo de conectar al "individuo solitario" con una periferia infinita de lectores, sino también de comunicar a los individuos mismos, transformando autores y lectores en participantes virtuales de un diálogo y de una acción común. La Internet permite no sólo una relación interindividual (de uno a uno), o, como los medios de comunicación de masa, una relación de uno a muchos, sino también una acción comunicativa de uno a muchos, y de muchos a uno, de muchos a muchos.

El paradigma de la cultura digital permite trasponer cierto tipo de cualidades de la comunicación y acción humanas que hasta ahora se realizaban por otros medios con sus limitaciones en el plano temporal y espacial. Lo que hasta ahora era artificial, por ejemplo un texto impreso, respecto por ejemplo a la oralidad, pasa a su vez a ser un "original" transformado artificialmente en el medio digital. Esto tiene consecuencias muy amplias. Pensemos por ejemplo en las cualidades espacio-temporales de la comunicación oral y en la capacidad específica de la escritura de mantener y transformar artificialmente lo dicho en forma distinta a lo que logramos por ejemplo con la memoria y en lo que sucede cuando lo impreso se pone a disposición de los usuarios en una biblioteca digital. Y pensemos también en las transformaciones radicales de todo el sistema de adquisición y transmisión del saber, tanto en el campo de la educación y de la investigación científica como particularmente en el de la economía, donde el tema de la administración y creación de los conocimientos juega actualmente un papel preponderante en la reorientación de las empresas frente al desafío de la cultura digital.

**Desde la perspectiva de Internet salta a la vista el cambio de paradigma cultural producido por las redes digitales, que tienen la posibilidad no sólo de conectar al "individuo solitario" con una periferia infinita de lectores, sino también de comunicar a los individuos mismos, transformando autores y lectores en participantes virtuales de un diálogo y de una acción común.**

El mestizaje cultural en el ciberespacio es uno de los fenómenos culturales mas fascinantes del mundo actual, tanto en sus formas positivas de diferenciación y de mutuo enriquecimiento como en las negativas de homogeneización incluyendo a veces políticas digitales de tipo proteccionista o aislacionista.

La teoría de los medios nos ha permitido reflexionar en los últimos años no sólo sobre las cualidades y potencialidades de los diversos medios, sino también sobre su predominancia y einraice cultural así como sobre los conflictos y oportunidades de la penetración de nuevos medios en diversos contextos.

**El mestizaje cultural en el ciberespacio es uno de los fenómenos culturales mas fascinantes del mundo actual**

## Comportamientos socio-culturales y las formas de representación en la Red

Internet posee un lenguaje con símbolos, códigos y estilos característicos.

- Internet, en tanto que hecho cultural, se caracteriza por unas grandes dosis de anarquía; respecto al crecimiento físico de la red y, como idea de descentralización y ajerarquía. Internet está propiciando una regeneración del tejido asociativo. Una parte de la sociedad civil ha reencontrado una cierta capacidad para organizarse en una suerte de lugar público, al margen de los canales de producción y distribución oficiales de la información. Internet se presenta aquí como una tecnología social corporativa. Un ejemplo de todo esto serían las redes gratuitas. En Barcelona se está desarrollando el proyecto BCNnet (<http://www.bcnet.upc.es/>), que pretende construir una red ciudadana de acceso público y gratuito. Un lugar de conexión global que sirva para el diálogo y la cooperación, y que integre la diversidad.
- Internet está propiciando hechos culturales más extremos, como es el caso de la cibercultura. Una cultura anticomercial y subversiva en el ciberespacio. La tecnoutopía con el eslogan "Information want to be free" y registros representacionales, simbólicos y estéticos muy específicos. Internet aparece aquí como tecnocultura.
- Internet puede dar lugar a una especie de cultura comercial impulsada por las grandes multinacionales de la industria cultural, las cuales ven más allá de la TV un campo abonado para ofrecer ocio integral, representaciones simbólicas globales y contenidos culturales estandarizados. Es la red planetaria de consumo cultural. Internet se presenta aquí como el gran lugar del mercado estratégico de la comunicación.

**Internet, en tanto que hecho cultural, se caracteriza por unas grandes dosis de anarquía**

**Internet se presenta como una tecnología social corporativa**

**Internet está propiciando hechos culturales más extremos, como es el caso de la cibercultura**

**Internet puede dar lugar a una especie de cultura comercial impulsada por las grandes multinacionales de la industria cultural, las cuales ven más allá de la TV un campo abonado para ofrecer ocio integral, representaciones simbólicas globales y contenidos culturales estandarizados.**

## **Características de las relaciones interactivas virtuales.**

Una de las características de la cultura en la Red es la interactividad. Los medios de comunicación de masas tradicionales son medios de irradiación; a partir de un emisor central se mandan mensajes a un conjunto de receptores pasivos

La comunicación bidireccional se presenta en los propios servicios que proporciona Internet. Correo electrónico, listas de distribución y foros de discusión proporcionan un medio de comunicación que favorece cualquier acción comunicativa ya sea en el ámbito de la investigación científica, como en el de la discusión política o cualquier otra actividad cultural.

- La interacción virtual es aespacial: la distancia física no afecta a la interacción.
- La interacción puede ser de dimensión planetaria: no existen las coordenadas espaciales reales.
- La interacción virtual no necesita la copresencia ni la coordinación en un tiempo real.
- La interacción virtual es acorpórea.
- La interacción virtual, en muchas comunidades, se produce desde el anonimato.

## **Cibercultura en el ciberterritorio**

El territorio cultural puede ser entendido, muy ampliamente, como el lugar de la representación, del símbolo. El lugar en donde la persona establece una red de relaciones simbólicas. El territorio es, en definitiva, el contexto necesario para el desarrollo humano. El lugar de la comunicación. ¿Qué sucede con este territorio en las redes de Internet en el ciberespacio?.

Internet favorece una aparente desaparición de la categoría espacio, de la categoría territorio. El territorio físico no desaparece, pero lo que sí sufre modificaciones es la experiencia que la persona tiene de este territorio.

El concepto clásico de territorio físico (desplazamiento y distancia) se substituye por la transmisión y la interacción. Sin embargo el espacio virtual, también puede ser considerado como un vasto territorio de representación, según Gibson.

La virtualización del territorio y la progresiva supresión de las barreras materiales y corporales incide directamente en la cultura, que sufre por consiguiente una profunda renovación de sus funciones y una dilatación de su campo de acción. Desde ese punto de vista, los mejores ejemplos son las utilidades creativas de las redes telemáticas o sistemas on-line, que permiten, además de nuevas prácticas de comunicación, nuevas propuestas artísticas y proyectos culturales.

**La virtualización del territorio y la progresiva supresión de las barreras materiales y corporales incide directamente en la cultura, que sufre por consiguiente una profunda renovación de sus funciones y una dilatación de su campo de acción.**



## **La cibercultura**

La cibercultura se puede entender desde dos puntos de vista:

- Las formas culturales tradicionales que utilizan el ciberespacio como medio de difusión.
- Las formas culturales propias desarrolladas en y para el ciberespacio aprovechando los nuevos medios de expresión que proporcionan las nuevas tecnologías.

La propia tecnología permite el uso de nuevas técnicas –hipertexto, multimedia, hipermedia, realidad virtual– que modifican la propia forma de expresión.

## **Nuevas tecnologías para la expresión cultural**

La cultura del ciberespacio se caracteriza por el uso de las nuevas tecnologías, tanto en el campo de la creación como en el de la difusión.

## **Hipertexto**

Con el uso de las redes se evoluciona desde una forma de relato secuencial hasta una hipertextual. Un documento hipertexto consiste en un texto escrito desarrollado en varios niveles; algunos elementos aparecen destacados y permiten saltar a otro nivel del relato.

Este hecho permite varias lecturas de un mismo texto, lecturas que se desarrollan en distintos niveles según la necesidad de conocimiento del lector. Las formas de escritura no secuencial son útiles para generar otras descripciones de la realidad, y adoptar la estructura del pensamiento (no lineal) a la forma de expresar.

El hecho de permitir una lectura no secuencial de la información aporta una nueva forma de aprendizaje. El poder saltar de un hiperenlace a otro según sea nuestra necesidad de conocimiento aporta una forma de lectura similar más parecido al proceso de pensamiento humano.

De la misma forma que la imprenta y la difusión del libro permitió un aprendizaje autodidacta, sin la mediación de un maestro, la técnica de hipertexto aumenta aún más las posibilidades de un aprendizaje activo a la medida de cada uno.

## **Multimedia**

El concepto de multimedia consiste en mezclar en un único soporte –soporte que puede venir de varias fuentes como distintos ordenadores conectados en red– información de texto, gráficos, animaciones, audio y vídeo; y al que se puede acceder mediante una computadora multimedia.

Manuel Castells señala que “la integración potencial de texto, imágenes y sonido en un mismo sistema, interactuando desde puntos múltiples, en un tiempo elegido (real o demorado) a lo largo de una red global, con un acceso abierto y asequible cambia de forma fundamental el carácter de la comunicación. Y ésta cambia decisivamente nuestra cultura”.

El mundo de la cibercultura, sobre todo después de la creación de la web, es un mundo fundamentalmente multimedia. Si la

**La producción multimedia cambia de forma fundamental el carácter de la comunicación. Y ésta cambia decisivamente nuestra cultura**

información colocada en la Red fue en un principio información de tipo textual y los servicios utilizados (por ejemplo el servicio gopher) se basaban en la búsqueda de textos, actualmente la integración de varios medios en un único documento es la forma habitual de comunicación en Internet.

## Realidad virtual

La fusión de multimedia y realidad virtual es, según la mayoría de los analistas, el campo donde las posibilidades de negocio van a crecer más.

Para que podamos hablar de un mundo virtual no basta con mostrar una representación tridimensional del espacio, sino que es necesario que el usuario pueda interactuar con él. Un mundo virtual supone dotar al usuario de los complementos necesarios para que pueda imbuirse en él y modificarlo a su antojo.

Estos complementos incluyen un casco de visión estereoscópica que mediante sensores detecta la posición y el movimiento de la cabeza para hacer que el sistema informático muestre imágenes distintas; guantes de datos que permitan interactuar con el entorno y toda una serie de periféricos que permitan la comunicación bidireccional entre el usuario y el mundo virtual. Philippe Quéau, investigador que actualmente está estudiando la realidad virtual desde su aspecto más sociológico, señala que la fuerza de la realidad virtual no estriba en su capacidad para hacernos creer que estamos viendo una imagen real (el cine o la televisión dan mucha más calidad de imagen y sonido), sino en el hecho de que combina la ilusión óptica y auditiva con una sensación muscular.

En el campo de la producción cultural, los entornos virtuales abren nuevas posibilidades tanto en el campo de la creación artística, la educación o la investigación, como en la posibilidad de reunir en un entorno virtual gentes con motivaciones comunes para una mayor –o distinta– relación entre ellos.

**La fusión de multimedia y realidad virtual es el campo donde las posibilidades de negocio van a crecer más.**

**La realidad virtual desde su aspecto más sociológico, señala que la fuerza de la realidad virtual no estriba en su capacidad para hacernos creer que estamos viendo una imagen real, sino en el hecho de que combina la ilusión óptica y auditiva con una sensación muscular.**

**En el campo de la producción cultural, los entornos virtuales abren nuevas posibilidades.**

## Nuevos medios para las formas tradicionales de cultura

Las distintas técnicas utilizadas en el mundo de la cibercultura por sí solas ya aportan aspectos nuevos a la creación cultural. Sin embargo, la cibercultura también utiliza las técnicas tradicionales (el texto, la imagen pictórica o fotográfica, el vídeo) que puestas sobre un soporte tradicional y utilizando medios de difusión tradicionales no aportan básicamente nada a la cultura tradicional; no obstante, relacionándolas con las nuevas tecnologías de la información su sentido cambia.

Las TIC permiten poner los objetos culturales a disposición de un número antes inimaginable de potenciales consumidores, casi en tiempo real y con un coste reducido. Lo que realmente

**La cultura siempre se ha servido de redes para su difusión; la**

está cambiando los modos culturales no ha sido la utilización del ordenador para la creación cultural, sino la conexión en red.

De una forma u otra, la cultura siempre se ha servido de redes para su difusión; la diferencia estriba en que las TIC han permitido ampliar esas redes y esos modos de difusión a escala casi planetaria. Manuel Castells ha acuñado el término "sociedad red" para referirse a la sociedad actual.

**diferencia estriba en que las TIC han permitido ampliar esas redes y esos modos de difusión a escala casi planetaria**

Los movimientos sociales, que antes eran locales, y por tanto localistas, pueden, y de hecho ya lo están haciendo conectarse a través de Internet. No solo intercambian información y experiencias, sino que también coordinan acciones y reivindicaciones.

Uno de los movimientos más transnacionales en los últimos tiempos son los movimientos ecologistas. Los ecologistas han estado a la vanguardia en el uso de las nuevas tecnologías de comunicación como herramientas organizativas y movilizadoras, sobre todo en el uso de Internet. Por ejemplo, una coalición de grupos ecologistas de los Estados Unidos, Canadá y Chile, formada en torno a Friends of the Earth, Sierra Club, Greenpeace, Defenders of Wildlife, Canadian Environmental Law Association y otros, se movilizó contra la aprobación del Tratado de Libre Comercio debido a que carecía de suficientes provisiones de protección al medio ambiente. Utilizaron Internet para coordinar acciones e información y crearon una red permanente que trazó las líneas de batalla de la acción ecologista transnacional en todo el continente americano durante los años noventa.

Los nodos de la World Wide Web se están convirtiendo en lugares de encuentro para los ecologistas de todo el mundo, al igual que las páginas establecidas en 1996 por organizaciones como Conservation International y Rainforest Action Network para defender la causa de los pueblos indígenas de las selvas tropicales. Food First, una organización con base en California, se ha enlazado con una red de grupos ecologistas de los países en desarrollo, conectando los problemas medioambientales y de la pobreza. De este modo, a través de la red, fue capaz de coordinar su acción con Global South, una organización con base en Tailandia, que proporciona una perspectiva ecologista desde el Asia de industrialización reciente. Mediante estas redes, los grupos de base de todo el mundo son capaces de actuar globalmente, en un momento dado, en el ámbito donde se crean los problemas principales. Parece que está surgiendo una elite informatizada como núcleo global y coordinador de grupos populares de acción ecologista de todo el mundo, un fenómeno que no es completamente distinto del papel desempeñado por los obreros tipógrafos y los periodistas al comienzo del movimiento obrero, orientando, a través de la información a la que tenían acceso, a las masas analfabetas que formaban la clase obrera del inicio de la industrialización.

### **Consecuencias del cambio de paradigma comunicacional en la distribución cultural**

La cultura en red también aporta un nuevo significado a la relación entre productores y consumidores de cultura. Tradicionalmente, para dar a conocer la creación ha sido necesario un intermediario, ya sea éste un editor o un marchante de arte y para poder acceder a ese intermediario eran necesarias o la fama o los contactos.

La nueva cultura digital no precisa de esos intermediarios. El propio creador puede poner su obra a disposición de millones de receptores potenciales.

Ya no somos simples consumidores de información, sino que

**La nueva cultura digital no precisa de intermediarios. El propio creador puede poner su obra a**

nos convertimos tanto en receptores como en emisores de la misma; ya no es necesario recurrir a costosos canales de distribución.

En el ciberespacio cada individuo es potencialmente emisor y receptor en un medio cualitativamente diferenciado, no fijado, explorable en el que todos comunican con todos».

Según Luís Rodríguez, en el campo del arte, esto supone, al menos en potencia, el fin de la figura sacralizada del artista iniciada en el Renacimiento, generalizada durante el siglo XIX y pretendidamente muerta con las vanguardias del primer tercio del siglo XX. Si el dadaísmo pretendía desacralizar la figura del artista –aunque sin conseguirlo ya que detrás de una obra Dadá se reconoce la mano del artista–, «las computadoras completan la democratización del arte iniciada por Dadá al cambiar la idea de arte, alcanzando los límites de su desaparición». No se trata ya de que hacer arte esté al alcance de cualquiera, sino de que el concepto de obra colectiva alcanza límites nuevos.

Cada vez son más comunes las obras colectivas que utilizan las TIC y en las que participan tanto artistas reconocidos como individuos anónimos. La interacción que permiten las TIC lleva incluso a la colaboración del receptor en la ejecución de la obra: “En tal caso es el mismo concepto de obra artística susceptible de ser firmada, autenticada lo que se cuestiona. El artista interactivo radical propone a los espectadores una colaboración creativa, una "co-creación", un proceso de cuestionamiento de la "obra"”.

Según Castells, “el mundo multimedia será habitado por dos poblaciones distintas: los interactuantes y los interactuados, es decir, aquellos capaces de seleccionar sus circuitos de comunicación multidireccionales y aquellos a los que se les proporciona un número limitado de opciones preempaquetadas”

**disposición de millones de receptores potenciales.**

**Cada vez son más comunes las obras colectivas que utilizan las TIC y en las que participan tanto artistas reconocidos como individuos anónimos.**

**La interacción que permiten las TIC lleva incluso a la colaboración del receptor en la ejecución de la obra**

**El artista interactivo radical propone a los espectadores una colaboración creativa, una "co-creación", un proceso de cuestionamiento de la "obra"”.**

**“El mundo multimedia será habitado por dos poblaciones distintas: los interactuantes y los interactuados, es decir, aquellos capaces de seleccionar sus circuitos de comunicación multidireccionales y aquellos a los que se les proporciona un número limitado de opciones preempaquetadas”**

Manuel Castells

## Redes ciudadanas

Mediante las nuevas tecnologías es posible estar en contacto permanente con personas de cualquier lugar del mundo sin barreras de tiempo, espacio, lengua, etc. Pero las comunidades reales, unidas por vínculos culturales, lingüísticos o sociales también pueden y deben tener su proyección en la Red.

Seguramente no hay dos redes ciudadanas iguales, en cuanto a su implantación, desarrollo u objetivos. Como hemos visto, las iniciativas para la creación de redes ciudadanas nacen normalmente ligadas a una Universidad, a una Administración (normalmente ayuntamiento) o a una Asociación de activistas sociales. En el fondo de estas iniciativas siempre está la convicción de que las nuevas tecnologías pueden jugar un papel importante en el desarrollo de comunidades o colectivos con referencias comunes, sean éstas geográficas, culturales, lingüísticas, sociales, etc. Así pues es posible establecer una definición de red ciudadana como común denominador de las iniciativas que históricamente se han venido desarrollando en las dos últimas décadas. Este núcleo común consistiría en un entorno telemático cuyo objetivo es promover y favorecer la comunicación, la cooperación y el desarrollo de servicios entre los ciudadanos, asociaciones, empresas y administraciones que constituyen una comunidad local (entendida esta en sentido amplio). Al mismo tiempo la red ciudadana pretende abrir la comunidad local y a sus miembros a la comunicación a través de la Red.

**Las comunidades reales, unidas por vínculos culturales, lingüísticos o sociales también pueden y deben tener su proyección en la Red.**

Algunas de las redes ciudadanas:

Cleveland Free-Net: <http://cnswww.cns.cwru.edu/net/easy/fn/>

NCF: <http://www.ncf.ca/>

Big Sky Telegraph: <http://macsky.bigsky.dillon.mt.us/>

PEN: <http://pen.ci.santa-monica.ca.us/cm/index.htm>

Seattle: <http://www.scn.org/>

Boulder: <http://bcn.boulder.co.us/>

Blacksburg Electronic Village: <http://www.bev.net/>

Victoria: <http://www.freenet.victoria.bc.ca/>

Helsinki: <http://www.freenet.hut.fi/english.html>

Erlangen: <http://www.fen.baynet.de/index01.html>

Digitale Stad: <http://www.dds.nl/>

RCM: <http://www.eacn.org/menu.htm>

IPERBOLE: <http://www.comune.bologna.it/>

UK Communities Online: <http://www.communities.org.uk/>

TINET: <http://www.fut.es/>

Parthenay: <http://www.district-parthenay.fr/sommaire.htm>

BCNet: <http://www.bcnet.upc.es/>

RAVALNET: <http://www.bcnet.upc.es/ravalnet/>

EACN: <http://www.eacn.org/menu.htm>

OFCN: <http://ofcn.org/>

TC: <http://www.tc.ca/>

EPITELIO: <http://www.epitelio.org/>

## Espacio global para el desarrollo cultural-regional

Los cambios que arrojan la totalidad del planeta y que han sido conceptualizados como globalización están basados en una vertiginosa aceleración de los procesos tecnológicos, especialmente de los de las comunicaciones, la microelectrónica, la genética y los nuevos materiales. Han venido fomentando también un modo de vida global o lo que ha sido llamado "estandarización u homogeneización cultural", fenómeno que no ha estado exento de tensiones y contradicciones. Paralelamente a la globalización se han revigorizado los nacionalismos, se han acentuado los esfuerzos de revitalización de identidades de grupos étnicos o de su constitución por parte de otros sectores culturales en el mundo, han regresado sentimientos religiosos, además de fundamentalismos de diversa índole, y ha ocurrido una renovada presencia del espiritualismo. De allí el complejo carácter de los fenómenos que transcurren.

Del mismo modo, asimismo, producción intelectual de una nación se convierte en patrimonio común de todas. Se trata de una transformación profunda y estructural que altera, al parecer sustancialmente, la dinámica del sistema histórico-social vigente.

Uno de los conceptos a los que han apelado las ciencias sociales en estos tiempos de incertidumbre, imprecisión y ambigüedad ha sido el de la "hibridización". Este término, que se refiere al entrecruzamiento o interconexión de elementos culturales, sociales y políticos diversos, intenta explicar la diversidad y caleidoscópica de la realidad que vivimos.

**Paralelamente a la globalización se han revigorizado los nacionalismos, se han acentuado los esfuerzos de revitalización de identidades de grupos étnicos o de su constitución por parte de otros sectores culturales en el mundo, han regresado sentimientos religiosos, además de fundamentalismos de diversa índole, y ha ocurrido una renovada presencia del espiritualismo.**

El espacio global de interconexión de ordenadores es capaz de generar relaciones simbólicas entre los individuos, tal como en la estructura cultural del territorio real clásico. El proyecto Connecting Nunavik Project ([http://www.infobahnos.com/~edwards/u\\_home.htm](http://www.infobahnos.com/~edwards/u_home.htm)), es un ejemplo de desarrollo cultural-regional real a partir del uso de la red Internet, que permite analizar la problemática del territorio en relación a la telemática.

Connecting Nunavik es un proyecto que consiste en la creación de telecentros, ubicado en el territorio indio Inuit al norte de Quebec, que quiere conectar todas las comunidades de este territorio ártico para incrementar el desarrollo territorial y cultural. Esta red permite detectar las evoluciones, actividades y necesidades de sus habitantes, muy a menudo aislados por las condiciones climáticas de la zona. Internet facilita en este caso una interacción entre individuos, y una comunicación intra-red y con el exterior sumamente eficiente. Internet posibilita también la conclusión de una de las voluntades últimas del proyecto: dar a conocer al mundo esta cultura india y su entorno, con el objeto de activar el territorio como zona turística.

## **Cultura, identidad y lengua**

Muchas sociedades perciben que su futuro como entidad cultural y la preservación de sus señas de identidad más características, depende en gran medida del grado de implantación de sus lenguas en el ciberespacio.

La Red va tejiendo un espacio virtual único que comparten de manera simultánea y universal todas las lenguas y las culturas que acceden a él.

La preeminencia del inglés en la Red se debe en parte a que Internet se origina y crece en EEUU durante casi tres décadas, y en parte a que ésta es una lengua de intercambio cada vez más generalizada.

Desde este punto de vista, el inglés es en la Red tanto la lengua del mundo anglosajón, como la de los suecos, los nigerianos, los latinoamericanos, los chinos o los españoles. Por eso, esta segunda lengua es el combustible que dispara el "efecto traducción", es decir, el incremento constante del volumen de información en la Red que aparece en su lengua original y en la lengua de intercambio común, el inglés. Y por eso, también, es una lengua global con determinadas limitaciones intrínsecas, pues depende del bilingüismo de las sociedades no angloparlantes para afianzar su posición dentro de la Red.

Según Luis Ángel Fernández Hermana, previsiblemente, a medida que se incremente la población que desconozca el inglés, por una parte; y que aumenten los sistemas que permitan algún tipo de traducción simultánea (ya sea oral, escrita o ambas), por la otra, entonces la tercera lengua, la "lengua local", irá adquiriendo una mayor relevancia, por más que aquí habría que examinar en detalle las circunstancias culturales de cada una de estas lenguas locales y la forma cómo se la utiliza en la Red.

Este es el contexto, a su entender, que nos permite comenzar a analizar la fortaleza o debilidad de las lenguas en la Red, así como su proyección a partir, sobre todo, de la forma en que se expresan diferentes culturas y de los intercambios que permiten. Pero no podemos perder de vista que la evolución de la lengua única puede tener un efecto devastador sobre las posibilidades reales de las lenguas locales de actuar en el espacio virtual, en el espacio global.

La investigación actual más avanzada en Internet es la que apunta hacia la implantación de "la web semántica" o "web inteligente" (<http://enredando.com>), la cual repercutirá directamente sobre las lenguas de la Red, en particular sobre las lenguas locales, y, por tanto, sobre lo que hasta ahora percibimos como la asociación entre cultura y lengua.

**“Previsiblemente, a medida que se incremente la población que desconozca el inglés, por una parte; y que aumenten los sistemas que permitan algún tipo de traducción simultánea (ya sea oral, escrita o ambas), por la otra, entonces la tercera lengua, la "lengua local", irá adquiriendo una mayor relevancia, por más que aquí habría que examinar en detalle las circunstancias culturales de cada una de estas lenguas locales y la forma cómo se la utiliza en la Red”.**

Luis Ángel Fernández  
Hermana

## ¿Multiculturalidad u homogeneización?

El término globalización se puede aplicar a cualquier tipo de actividad humana como podría ser la cultura; de esta forma podemos considerar a la cibercultura, la cultura nacida en la era de la globalización, como una cultura global. Esta relación entre cultura y globalización en un primer nivel hace referencia al carácter económico cada vez más acusado de la cultura, sobre todo en su vertiente relacionada con el ocio.

En los últimos años se ha estado produciendo una concentración de capital en las empresas dedicadas a la comunicación de masas; los grupos mediáticos cada vez están en menos manos.

La distribución de noticias internacionales está en manos de dos o tres agencias que se reparten distintas áreas del mundo. Sin embargo, las redes globales de comunicación también son utilizadas por ONG's y otras organizaciones sin ánimo de lucro, pero su utilización es mínima si se las compara con las multinacionales de la comunicación.

No obstante, el mundo de la información es sólo una parte del pastel; la popularización de las nuevas tecnologías (multimedia, realidad virtual) hacen que el negocio de la cultura y del ocio sea una de las áreas empresariales donde prevén mayores perspectivas de expansión. Esto ha llevado también a una serie de fusiones empresariales para controlar el mercado del ocio mundial.

De esta forma la globalización de la economía deja la puerta abierta hacia una homogeneización de la cultura, ya no sólo por motivos de "censura informativa", sino por la expansión mundial del un mercado del ocio en manos fundamentalmente norteamericanas que, lógicamente extienden los valores de la sociedad norteamericana.

Ignacio Ramonet se manifiesta al respecto: "Asistimos igualmente a una tentativa de hegemonía en dirección de los países en vías de desarrollo, a los que Estados Unidos propone instalarles sistemas completos de información, formar a especialistas en la comunicación y facilitarles el acceso a redes telemáticas norteamericanas. Esta "ayuda" tiene como finalidad real la captura definitiva de un mercado potencialmente importante y el control de los intercambios informativos".

Por otra parte, mientras que algunos críticos se preocupan porque la tecnología moderna está matando a las culturas tradicionales mediante productos homogeneizadores, otros consideran que la tecnología cumple un papel importante al permitir que grupos sociales y culturas locales se expresen a sí mismas.

Lo que caracteriza a las redes como nuevo sistema de comunicación es su capacidad para incluir y abarcar todas las expresiones culturales.

Uno de los debates que se están desarrollando sobre el carácter global de la cibercultura es precisamente si: ¿Se trata efectivamente de una pluralización o, por el contrario, de una homogeneización, a través de la cual una cultura dominante engulle a las demás, haciendo desaparecer infinidad de formas

**La globalización de la economía deja la puerta abierta hacia una homogeneización de la cultura, ya no sólo por motivos de "censura informativa", sino por la expansión mundial del un mercado del ocio en manos norteamericanas que, extienden los valores de su sociedad.**

**la tecnología cumple un papel importante al permitir que grupos sociales y culturas locales se expresen a sí mismas.**

culturales previamente existentes?

Javier Echeverría en Telépolis afirma que sólo las culturas que sepan publicitarse, utilizando y comprendiendo los nuevos medios de comunicación tendrán cabida en el Ágora: "Cada forma cultural amenazada por la aparente homogeneización telepolista habría de intentar mostrarse en el Ágora bajo sus escenificaciones más atractivas posibles; y no sólo pensando en el público doméstico e identificado con la propia cultura, sino en individuos extranjeros a ella".

Las posibilidades de Internet para hacer llegar expresiones culturales minoritarias a un número muy grande de receptores y con un coste económico pequeño, abren la vía a una difusión cultural que no precisa de los grupos mediáticos para su distribución, con lo que se pueden saltar los filtros que suponen las multinacionales del negocio cultural.

Todo esto puede llevar a una situación esquizofrénica, como indica Manuel Castells sobre el análisis de la configuración de la Unión Europea: "Europa tiene un gran problema. Está haciéndose una sociedad tecnológicamente avanzada, multicultural, multiétnica, abierta a una economía global, y al mismo tiempo no quiere nada de eso porque le da un miedo espantoso. Es esquizofrénico. Y ese es un problema muy serio, porque de ahí puede haber reacciones nacionalistas, chovinistas, que en el fondo puedan poner en peligro el proyecto".

## Capacidad cultural para afrontar la nueva sociedad

Según Manuel Castells, Internet depende de la capacidad de tratamiento de información, de la capacidad de utilizar esa enorme variedad de fuentes de información. Ahí entonces lo que determina es la capacidad cultural de las personas y de su entorno, y de las instituciones cómo ese instrumento hace que aquellas personas que tengan capacidad cultural, educación, capacidad empresarial, se desarrollen enormemente, y aquellas que no, van a ir hacia atrás porque van a estar perdidos en ese mundo. Ese es el gran problema: unos serán los interactuantes y otros serán los interactuados. Ya se han hecho estudios, pocos, en las escuelas, analizando qué pasa cuando los niños entran en Internet. Muy sencillo: aquéllos de aprendizaje rápido aprenden mucho más rápidamente, se despegan de los otros, los que se son de aprendizaje lento, se retrasan mucho más. Depende del entorno familiar y también de las escuelas.

Entonces, Internet y la globalización ahondan en las divisiones sociales, ratificado por el informe de la ONU donde se explica que Internet no es un unificador sino un amplificador de las diferencias sociales. Pero no es la tecnología ni la globalización los que deparan un vida más dura sino que es la misma sociedad. Según Castells, no se debe cambiar la tecnología,

**Es la capacidad cultural de las personas y de su entorno, y de las instituciones cómo ese instrumento hace que aquellas personas que tengan capacidad cultural, educación, capacidad empresarial, se desarrollen enormemente, y aquéllas que no, van a ir hacia atrás porque van a estar perdidos en ese mundo.**

sino lo que hay que cambiar es la sociedad.

## Política cultural

El informe Bangemann sobre Europa y la sociedad global de la información (<http://www.earn.net/EC/bangemann.html>) expone, dentro de uno de sus apartados, que la creación de la sociedad de la información ha de dejarse en manos del sector privado y las fuerzas del mercado.

Por el contrario, Herbert I. Séller alerta sobre la peligrosidad de que la sociedad de la información sea construida y dirigida por la iniciativa privada. La lógica del mercado no podrá satisfacer nunca a los sectores menos favorecidos de la sociedad.

Estos dos enfoques (referidos al contexto europeo y al americano) se presentan como discusión para cualquier política cultural implantable en la red Internet, dentro del marco de la sociedad global de la información.

Uno de los temas de mayor interés para sociedades, gobiernos y otras instituciones nacionales e internacionales es el de las perspectivas de la diversidad cultural en el contexto de una era global. Se reconoce en la riqueza cultural de cada pueblo no sólo a una fuente de identidad tanto colectiva como individual, es decir a una dimensión constitutiva y esencial de grupos e individuos, sino también a una fuente de desarrollo integral el la que está incluido el plano económico. En este sentido la diversidad cultural de las naciones y del mundo representa un valor a preservar.

La globalización ha traído consigo una internacionalización en órdenes como las modas, la cultura de masas y el consumo en algunos de sus patrones. Al mismo tiempo, ha estimulado la revaloración, afirmación y, en ocasiones, recuperación por parte de los pueblos de los elementos culturales que los caracterizan e identifican ante el mundo. Existe un conocimiento creciente de las culturas ajenas, conocimiento que es punto de partida indispensable para el conocimiento de la propia cultura. Nos conocemos, y confirmamos lo que somos, en la medida en que nos relacionamos con los demás.

La globalización, y los puentes de comunicación directa e indirecta, a través de los medios electrónicos y audiovisuales, que tiende alrededor del mundo, anuncia que ese conocimiento entre las culturas y sus integrantes -igualmente fundamental para la tolerancia, el respeto y la paz hacia el interior y el exterior de los países- puede ser cada vez mayor en el futuro.

Para que este tipo de interacción cultural se sostenga en términos equitativos, es de vital importancia trabajar con el fin de que los medios y espacios de comunicación e intercambio estén abiertos a la participación y las aportaciones no sólo de ciertos grupos culturales sino de toda su gran diversidad. En este sentido, los medios de comunicación públicos, de acuerdo con su vocación de servicio, tienen una responsabilidad especial, que va desde la apertura de más espacios para el fomento de la riqueza cultural en toda su diversidad, hasta el ofrecimiento de sus herramientas para la expresión creativa de grupos e individuos.

**Es importante trabajar con el fin de que los medios y espacios de comunicación e intercambio estén abiertos a la participación y las aportaciones no sólo de ciertos grupos culturales sino de toda su gran diversidad.**

**Las industrias culturales locales, nacionales y regionales deben ser vigorosas y dinámicas, con el fin de que contribuyan a una retroalimentación cultural en sus propias sociedades, y a un**

Otro ámbito que ha reclamado una gran atención de parte de los gobiernos es el de las industrias culturales. El intercambio de contenidos culturales dentro de los países y a nivel internacional guarda una estrecha relación con ellas, toda vez que los productos que comercializan reflejan en mayor o menor medida a la cultura en que se generan.

Por ello resulta tan importante que las industrias culturales locales, nacionales y regionales sean vigorosas y dinámicas, con el fin de que contribuyan a una retroalimentación cultural en sus propias sociedades, y a un fortalecimiento de su imagen y presencia en el exterior. Las industrias culturales, por otra parte, juegan un papel fundamental para el desarrollo social integral, que tiene una de sus bases en el desarrollo cultural. Un punto de partida es ampliar en la teoría y en la práctica el concepto de industrias culturales, de tal forma que el papel en esta esfera de artistas, artesanos, diseñadores y otros creadores que trabajan de manera sistemática y organizada en la generación de bienes culturales, de manera individual o colectiva, sea considerado en todo su valor.

Ante un mundo que tiende a una interdependencia cada vez mayor, la cooperación entre gobiernos en estos campos, así como la participación de los demás sectores de las sociedades, resulta necesaria. La creación de redes de medios para el intercambio de información y el desarrollo de proyectos comunes; la coproducción de programas televisivos y radiofónicos, películas, sitios de Internet, publicaciones; el intercambio de experiencias, conocimientos y cuadros humanos de capacitación e enseñanza; el impulso de mercados comunes; son algunas de las líneas en las que se puede desarrollar este trabajo conjunto.

**fortalecimiento de su imagen y presencia en el exterior.**

**La cooperación entre gobiernos en estos campos, así como la participación de los demás sectores de las sociedades, resulta necesaria.**

Ya se perfilan varios programas e iniciativas. En ocasión del cincuenta aniversario del ICOM, Javier Pérez de Cuellar, antiguo secretario general de la ONU y presidente de la Comisión mundial de la cultura y del desarrollo, presentó los ejes de debate internacional iniciados por esta Comisión. Dicha Comisión ha propuesto un nombre de actividades basadas en la movilización internacional de voluntarios dirigidos por profesionales, con la misión de contribuir a la preservación y a la valoración del patrimonio, material o inmaterial, utilizando las técnicas modernas disponibles, con el fin de difundir los conocimientos útiles, de sensibilizar a los individuos sobre su patrimonio y de promover un conocimiento y un respeto más profundo entre las culturas.

La creación de una cultura digital depende no sólo de directivas gubernamentales, sino especialmente de iniciativas de base destinadas a crear diversos tipos de redes y servicios que promuevan la integración cultural, económica y política de toda la región posibilitando el entrelazamiento de comunidades más allá de las distancias geográficas.

## **Museos y arte**

Javier Pérez de Cuellar Perez de Cuellar habla sobre los museos, los cuales son llamados para redefinir su papel. La responsabilidad de los museos, en este sentido, sobrepasa el

**los museos se convierten en**

propio espacio físico del museo. Desde este punto de vista, los museos se convierten en herramientas de investigación e introspección social. Estas nuevas responsabilidades transforman el museo y estos se convertirán en pieza clave de la sociedad de la información.

**herramientas de investigación e introspección social. Estas nuevas responsabilidades transforman el museo y estos se convertirán en pieza clave de la sociedad de la información.**

Hoy en día crece rápidamente el número de proyectos culturales y exposiciones virtuales que se puede consultar on-line. Un buen ejemplo ha sido la muestra de net art Net\_Condition ([http://www.mecad.org/net\\_condition](http://www.mecad.org/net_condition)), que tuvo lugar simultáneamente en cuatro ciudades y centros: MECAD\Media Centre d'Art i Disseny en Sabadell-Barcelona, ZKM-Center for Art and Media en Karlsruhe, NTT InterCommunication Center en Tokio, y el festival Steirischer Herbst en Graz, Austria. A partir de la concepción inicial del comisario general Peter Weibel, el propósito de la iniciativa conjunta de estos centros fue concebir una muestra translocal on-line que proporcionara una visión de conjunto de las más diversas aportaciones de net art.

La participación de más de cien artistas invitados de todo el mundo transformó este proyecto en el evento más relevante de arte telemático organizado hasta el momento.

Existen diferentes modelos de galería virtual, museo telemático o revista on-line, cuyo objetivo principal es expandir las funciones convencionales de conservación y presentación de las instituciones museísticas o de las ediciones en papel hacia una estructura de comunicación abierta, en la cual el museo, el espacio expositivo o el campo de lectura funcione como un nodo o nexo, un punto de encuentro electrónico para la recepción y transmisión de datos.

La Rhizome Artbase (<http://www.rhizome.org/artbase/>) es un archivo en red de proyectos de arte en Internet. Su objetivo es el de preservar los proyectos de Internet de forma on-line y proporcionar una fuente de información a aquellos que estén interesados en experimentar y aprender más acerca del net art. Es una organización sin ánimo de lucro que funciona desde 1996 y depende del apoyo de individuos particulares y subvenciones públicas. Su comunidad, que está geográficamente dispersa, incluye a artistas, escritores, diseñadores, programadores, músicos, etc. Tiene editores en Amsterdam, Leeds y París.

El Walker Art Center (<http://www.walkerart.org>) tiene su sede en Minneapolis y es una de las primeras fuentes de arte contemporáneo en EE.UU. Con el principal enfoque en las artes visuales y electrónicas, este centro creó una Web que funciona como una gran galería virtual, que alberga diferentes proyectos, como Gallery 9, Beyond Interface y Art Dirt, todos centrados en el campo del net art.

Desde Sabadell, a través del MECAD\Media Centre d'Art i Disseny (<http://www.mecad.org>), se edita el Mecad Electronic Journal, una revista on-line cuatrimestral en español, que genera un fondo de documentación permanente en red sobre temas relacionados con el arte, las nuevas tecnologías y las ciencias. MECAD Electronic Journal tiene como objetivo apoyar la producción y la difusión del arte electrónico, y promover el debate y la discusión sobre los múltiples aspectos interdisciplinarios. Cada número es temático, y se estructura en diferentes secciones, como artículos, entrevistas, monográficos, reseñas, foro de debate y lista de noticias. Los números permanecen on-line durante cuatro meses; transcurrido este periodo, sus contenidos pasan a formar parte del archivo de documentación de la Web de MECAD. Además, desde 1998 MECAD, a través de su programa de becas de apoyo a la producción para artistas que trabajan en el campo del arte electrónico, viene desarrollando una serie de obras de net art.



## **Bibliotecas**

Según Capurro, las bibliotecas tienen una misión en la cultura digital donde la creación de bibliotecas digitales podría y debería jugar un rol ejemplar. Los bibliotecólogos y documentalistas tienen no sólo una larga tradición de conocimientos y técnicas para la adquisición, el ordenamiento, el almacenamiento, la búsqueda y la transmisión del saber, sino que poseen también una amplia red de instituciones que va desde las grandes bibliotecas nacionales hasta las pequeñas bibliotecas públicas pasando por todo tipo de bibliotecas especializadas y centros de documentación.

Una cultura digital enraizada en instituciones sociales de larga trayectoria como son las bibliotecas podría ser un factor importante para el cambio social y el desarrollo democrático en toda la región.

Una tarea importante de las bibliotecas públicas es la de ofrecer la oportunidad de uso gratuito de la Internet, de modo que las barreras económicas y técnicas que vienen el principal obstáculo de desarrollo, puedan ser superadas.

Es evidente que la cultura digital si bien tiende a relegar a segundo plano los lugares físicos de almacenamiento de la información como lo han sido las bibliotecas durante cientos de años, esto no tiene por que significar necesariamente un divorcio entre el ciberespacio y los espacios reales en los que se mueven las comunidades y en los que se generan informaciones autóctonas.

Las bibliotecas públicas deben equilibrar la creciente comercialización de la red prestando servicios de base, estimulando formas activas de utilización de la red y promoviendo el acceso sobre todo a grupos marginados.

Las bibliotecas y centros de documentación juegan un rol fundamental como preservadores y transmisores de la herencia cultural de ciudades, regiones y países en esta inmensa área geográfica con sus características de relativa homogeneidad lingüística pero también de culturas autóctonas. Son las bibliotecas quienes pueden proporcionar a los grupos sociales marginados el acceso a las fuentes de conocimientos así como la creación de centros de ayuda, intercambio y comunicación. Todo esto trae consigo problemas económicos, legales y técnicos así como la tarea cada vez más urgente de educar a los usuarios.

Se trata de promover culturas digitales, no la cultura digital, es decir de ir integrando el mundo digital.

Estamos ante un nuevo desafío cultural frente al cual los profesionales en el campo del manejo del saber con sus técnicas de selección, ordenamiento, almacenamiento, búsqueda y transmisión deben contribuir con un aporte al mismo tiempo local y transcultural, creando redes destinadas a abrir perspectivas de desarrollo cultural, económico y político.

**Una tarea importante de las bibliotecas públicas es la de ofrecer la oportunidad de uso gratuito de la Internet, de modo que las barreras económicas y técnicas que vienen el principal obstáculo de desarrollo, puedan ser superadas.**

## **Biblioteca virtual**

Las "bibliotecas virtuales", ya presentes en algunas universidades no presenciales, permiten a los estudiantes el acceso desde su domicilio, con préstamos incluidos, a documentos en soporte electrónico, recursos multimedia o en papel, por medio de una "interfaz (o interficie) web", y con un funcionamiento mediante el sistema just-in-time, que consiste en hacer posible que los usuarios puedan localizar y solicitar cualquier documento publicado, del soporte o ubicación que sea, para su consulta (libros, revistas, módulos didácticos, disquetes, CD-Rom, vídeos, documentos electrónicos propios o disponibles en Internet, bases de datos como el Computer Database ,etc.). Y por supuesto, los catálogos permiten visualizar los sumarios o las páginas de contenidos de las revistas disponibles.

El Computer Database es una base de datos que permite acceder al texto completo, citas y resúmenes de más de 350.000 artículos publicados en las principales revistas especializadas del mundo de la informática, las nuevas tecnologías y las telecomunicaciones.

El modelo de esta biblioteca virtual de la UOC (Universitat Oberta de Catalunya) <http://www.uoc.es> se está aplicando a otras iniciativas en que participa la misma universidad, a saber, el programa europeo "Biblink" (<http://hosted.ukoln.ac.uk/biblink/>) (establecimiento de criterios de identificación y descripción de documentos electrónicos para que se puedan depositar en las bibliotecas nacionales de cada país).

## **Literatura**

Uno de los campos culturales más desarrollados actualmente en Internet es el de la literatura. La literatura ofrece un tipo de material, los textos, que es el más sencillo de hacer circular por las redes.

Internet es un medio libre, más asequible que cualquier otro, cuya elevada facilidad de producción favorece la presencia de todo tipo de publicaciones, desde las de alta calidad hasta las más pobres, desde las realizadas por especialistas hasta las del aficionado. Todas tienen su razón de ser; todas satisfacen una función en un espacio universal, ya sea dar salida a una investigación o creación o simplemente satisfacer un gusto personal del que la realiza.

Son las diversas instituciones existentes en la red las que se encargarán de clasificar, de recomendar, de señalar el material que por ella circula en beneficio de los usuarios

**Son las diversas instituciones existentes en la red las que se encargarán de clasificar, de recomendar, de señalar el material que por ella circula en beneficio de los usuarios**

Algunos ejemplos, entre otros, que se pueden encontrar en la Red en cuanto a recursos literarios son:

## **Espacios WWW sobre Autores**

Los usuarios manifiestan su entusiasmo o admiración, como se prefiera, creando estos espacios dedicados a los autores con los que han conseguido disfrutar de la lectura. En otras ocasiones es el interés académico de un especialista o grupo de especialistas sobre un autor el que motiva la creación de la página. El material que se puede encontrar es de diferentes tipos de calidad y puede incluir desde material inédito hasta reproducciones facsimilares de los manuscritos del autor o autora al que está dedicada la página. Tampoco hay que desdeñar las páginas creadas por aficionados; las hay de gran calidad y generalmente se anticipan a las más profesionales académicas.

Las editoriales también se han lanzado a la creación de páginas sobre los autores estrella de sus catálogos. En estos casos, las páginas que les dedican suelen tener un carácter distinto, centrándose en la biografía o en entrevistas y promocionando el material de que disponen.

## Espacios WWW de Autores

Algunos autores se están lanzando a experimentar este nuevo medio expresivo y comunicativo. La Red no es sólo un medio de publicación, es también un medio de comunicación, a la vez, masivo y personalizado. La posibilidad de establecer un contacto directo con sus lectores es una fuente de información que hace al autor recibir impresiones y comentarios al margen de las de los críticos profesionales.

La Red ha hecho aflorar miles de personas que sienten el deseo de mostrar sus obras. Las páginas personales son la auténtica base social de la Red, su tejido. La gran revolución de Internet ha sido convertir en emisores a sectores sociales que hasta el momento sólo podían ser pasivos receptores en el mundo de la comunicación. Muchos de ellos deciden mostrar sus creaciones literarias, aquellas que dormían en cajones o sólo pasaban por las manos de sus amistades. Como es previsible, los niveles de calidad son muy variables.

La facilidad de publicación en la Red alienta la producción literaria. Muchos alegarán que los filtros de edición del mundo impreso son una garantía de calidad, pero, ¿es así siempre? Si nos alejamos de una concepción elitista del arte, es bueno que se escriba, independientemente de la calidad que se pueda alcanzar. La Red no es un museo o un panteón de hombres ilustres; es un medio vivo, dinámico, que se hace día a día con la aportación de millones de personas repartidas por todo el mundo. Nadie impone nada a nadie; sólo se crea un espacio en el que se acoge al visitante que nos llega.

**La Red no es un museo o un panteón de hombres ilustres; es un medio vivo, dinámico, que se hace día a día con la aportación de millones de personas repartidas por todo el mundo. Nadie impone nada a nadie; sólo se crea un espacio en el que se acoge al visitante que nos llega.**

Otra faceta creativa que el carácter inmediato de la Red está favoreciendo es el de la composición colectiva: textos participativos en los que el texto se va construyendo gracias a las aportaciones de los lectores. Un caso fue el del novelista norteamericano John Updike que ha escrito el párrafo inicial de una posible novela, *Murder makes the Magazine*, que puede ser continuada por los visitantes. Updike será el que escriba también el párrafo final y, como se dice en la página, "we need your help filling in the middle". La página (<http://www.amazon.com/exec/obidos/subst/features/g/greatest-tale/greatest-tale-home.html>) recibió cientos de correos con textos para continuar la historia.

Liberados de los condicionamientos estrictos del texto impreso, algunos autores aprovechan las posibilidades crecientes del nuevo medio. La introducción de planteamientos multimedia revolucionan el concepto de texto, que deja de ser simplemente escritura secuencial cerrada para adentrarse en los caminos convergentes de la escritura con lo audiovisual. Lo evidente es que la Red está permitiendo salir de los cajones innumerables textos creativos, que está generando un nuevo tipo de "autor" al margen de los canales impresos tradicionales y está dando lugar a nuevas formas y géneros. Desde los puntos de vista social, cultural y estilístico, estos fenómenos no deben ser ignorados.

Algunos ejemplos:

Marcela Saife. Oasis de la tinta virtual  
<http://www.geocities.com/Broadway/9437/saiffe.html>

The Barcelona Review. Revista internacional de narrativa breve contemporánea  
<http://www.web-show.com/Barcelona/Review/>

Internauta Poesía  
<http://www.poesia.com/>

## Espacios WWW dedicados a obras literarias

En ocasiones el centro de interés no lo constituye un autor, sino una obra concreta. Podemos considerar tres casos típicos: la obra maestra, la obra recuperada y la obra de culto.

El tercer caso pertenece más al mundo de la cultura escondida, a los grupos minoritarios que comparten el entusiasmo por alguna obra y cuyas manifestaciones de

## Editoriales virtuales

Una editorial virtual es una empresa dedicada a la edición y distribución de obras en formato electrónico a través de la Red. Hay ocasiones en que el autor se "edita" a sí mismo, pero en otras prefiere que su texto o textos sean alojados en un "espacio" calificado como "editorial".

Una editorial virtual es una persona u organización que acepta publicar los trabajos de otros, bajo unas determinadas condiciones, a través de la Red.

Debemos diferenciarlas claramente de aquellas editoriales del mundo de lo impreso que también pueden difundir determinados textos por la Red. Tendremos, pues, "editoriales en la Red" y "editoriales virtuales", que serían aquellas cuya actividad se desarrolla íntegramente en la WWW.

Su virtud principal es que evita la dispersión de los textos literarios al agruparlos en un espacio común. Los textos que podían estar repartidos en diferentes páginas de servidores, dificultando su localización por parte de los posibles lectores, son más fáciles de encontrar dirigiéndose a un punto de alojamiento que se califica como "editorial".

Hay otro factor importante: el autor que desea obtener algún rendimiento económico a su producción literaria deja en manos de la editorial la gestión de sus derechos y el cobro, en su caso, de su obra. Este es uno de los puntos más complejos del mundo de la publicación en línea. La obra deja de ser un objeto material (el libro, la revista) y pasa a ser energía que se dirige allí donde es solicitada. Ya no existe una "tirada" de una obra, un número de ejemplares que son producidos materialmente y distribuidos a unos puntos de venta a la espera de la llegada de los lectores compradores. Ahora existe un espacio al que los interesados acceden para revisar el material existente y obtener una copia digital del texto.

Algunos ejemplos:

Badosa  
<http://badosa.home.ml.org/>

LPS. Alternative Literary Programs  
<http://www.alpswriters.org/>

Pilgrim Press  
<http://www.syx.com/pilgrim/>

## Revistas sobre Literatura

En este campo tenemos desde revistas generales -no centradas en un marco concreto para sus artículos o estudios- hasta revistas con un alto grado de especialización temática o genérica. Muchas de ellas son versiones de revistas ya existentes y con larga tradición en el mundo impreso y otras, por el contrario, han nacido con la Red. Constantemente está apareciendo en todos los puntos del globo revistas que buscan ocupar los huecos temáticos existentes.

### *El espacio social*

Internet, nos ofrece la oportunidad de reflexionar sobre un nuevo espacio social, una nueva geografía electrónica desde la cual abordar y cuestionar la política y la cultura.

Internet, al mismo tiempo que se nos presenta como un poderoso medio de difusión; y, es también una de las llaves que puede abrir las puertas a nuevos comportamientos de la sociedad civil, que debe construir su propia identidad e interpretar la realidad desde perspectivas menos mediáticas.

Está surgiendo la base de la cyberdemocracia. Una cyberdemocracia en la cual Internet fragmenta el monopolio de la información y la comunicación y dentro de la cual se pueden dar formas más efectivas de cooperación y desarrollo. Una cyberdemocracia en cuyo seno se transformará la cultura en sus usos, formas y contenidos.

Hoy por hoy, es la propia red la que se autoabastece de cultura, sin políticas culturales predefinidas. La propia red diseña la política cultural y sus aplicaciones. La suma de usuarios conectados (los agentes reales de esa cultura) son de una u otra forma los que trazan los objetivos, generan las acciones y proporcionan los contenidos simbólicos.

**Hoy por hoy, es la propia red la que se autoabastece de cultura, sin políticas culturales predefinidas. La propia red diseña la política cultural y sus aplicaciones. La suma de usuarios conectados (los agentes reales de esa cultura) son de una u otra forma los que trazan los objetivos, generan las acciones y proporcionan los contenidos simbólicos.**

### *A modo de ejemplo: Plan de acción de Estocolmo*

Las tendencias que emergen en la actualidad sobre todo la globalización vincula más aún a las culturas y enriquece la interacción entre ellas, pero podría igualmente ser contraproducente a nuestra diversidad creativa y pluralismo cultural; por eso convierten el respeto mutuo en un imperativo aún mayor.

#### **Objetivos :**

- Hacer de la política cultural un componente central de la política de desarrollo.
- Promover la diversidad cultural y lingüística dentro de y para la sociedad de información.

#### **Acciones:**

- Cooperar en los planos internacional y regional para facilitar la participación en actividades culturales para enfrentarse con los desafíos de la urbanización, mundialización y convergencia tecnológica.

- Cooperar en los campos de los medios audiovisuales, especialmente en la coproducción, la práctica, el desarrollo y la distribución.
- Alentar la cooperación cultural, sobre todo a través de proyectos conjuntos en el campo de las industrias culturales (producción, inversiones y comercialización).
- Alentar las investigaciones en materia de relaciones entre la cultura y su difusión en los medios de radio y prensa por medio de nuevos sistemas de comunicación y apoyar los esfuerzos de coordinación y posible armonización, de los métodos de medición y evaluación de la representación cultural en los medios de comunicación.

## Fórum de las Culturas Barcelona 2004

El CLUB 2004, se presenta como punto de encuentro multilingüe para los internautas interesados en la evolución y construcción del proyecto del Fórum y en los temas de debate que propone (paz, sostenibilidad y diversidad cultural).

En septiembre de 1998 se ponía en marcha el Fórum Virtual, con la intención de crear un espacio para reflejar la evolución del Fórum de las Culturas Barcelona 2004 en Internet. Dos años después, <http://www.Barcelona2004.org> es un sitio donde encontrar información sobre el proyecto del Fórum y al mismo tiempo un grupo de personas de todo el mundo que se interesan por los temas de Barcelona 2004. En la web del Fórum, residen 4 revistas electrónicas, y hay una programación continua de debates sobre la paz, la sostenibilidad y la diversidad cultural. Además los visitantes tienen accesos a diversos recursos informativos a través de enlaces seleccionados y una guía con información sobre todos los países del mundo.

El CLUB 2004 es un nuevo paso para crear una comunidad virtual alrededor de los principios y valores del Fórum de las Culturas, que ayudará a difundir y promover el proyecto durante su proceso de programación y permitirá la participación de gentes de todo el mundo, antes y durante la celebración de Barcelona 2004. El CLUB también tiene entre sus objetivos organizar un encuentro físico de sus miembros en Barcelona para el mismo año 2004 o previamente.

## Temas de discusión

En la era de la globalización, se debilita la función divisoria de las fronteras, y se fortalece su dimensión de puentes o enlaces. Los intercambios culturales aumentan en cantidad así como en la velocidad. Igualmente, la asimilación de los productos culturales que son fruto de este intercambio es mayor y más rápida. ¿Cómo impulsar un intercambio cultural que responda a un diálogo equilibrado y abierto? Y, ¿cómo lograr que el intercambio cultural no caiga en esquemas estereotipados sino en otros que favorezcan el entendimiento entre naciones?

¿Cómo puede fomentarse el interés de los medios de comunicación locales, nacionales y regionales en la difusión de contenidos culturales distintivos de la sociedad en que se desarrollan?

Se insiste en la labor que debe realizarse con el fin de que medios de comunicación e industrias culturales favorezcan ciertos contenidos culturales y contribuyan a la preservación de la diversidad cultural, pero no menos importante es el papel de las sociedades como receptoras y consumidores, pero también productoras, de dichos contenidos y, por lo tanto, como principal parámetro de comportamiento de esos medios e industrias. En este contexto, ¿cuáles son las principales estrategias para ampliar la conciencia entre los públicos sobre la importancia de la diversidad cultural y de su preservación?

## Fuentes de información

AGUIRRE ROMERO, Joaquín M<sup>a</sup>.- "Literatura en Internet ¿Qué encontramos en la WWW?"  
[http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/www\\_lite.htm](http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/www_lite.htm). 1997.

CAPURRO, Rafael.- "Cultura digital e información en el próximo milenio".  
(<http://www.capurro.de/bogota.htm>) Contribución al 6º Congreso Nacional de Bibliotecología y Documentación, Bogotá, Colombia, 4- 7 de julio del 2000. Perspectivas de una cultura digital en Latinoamérica.

CASTELLS, Manuel.- "El reverdecimiento del yo: el movimiento ecologista"  
(<http://linux.soc.uu.se/mapuche/mapuint/castells9800.html>). 1999

CASTELLS, Manuel.- La era de la información. Economía sociedad y cultura (Volumen 1: La sociedad red). Madrid: Alianza Editorial, 1997.

CASTELLS, Manuel.- La era de la información. Economía sociedad y cultura (Volumen 2: El poder de la identidad). Madrid: Alianza Editorial, 1998.

CASTELLS, Manuel.- La era de la información. Economía sociedad y cultura (Volumen 3: Fin de milenio). Madrid: Alianza Editorial, 1998.

ECHEVERRÍA, Javier.- Telépolis. Barcelona: Ed. Destino, 1994.

FAURA I HOMEDES, Ricars.- "La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Free nets"  
(<http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-21.htm>). 1998

FERNÁNDEZ HERMANA, Luis Angel. "Las tres lenguas". 15/5/2001 editorial  
<http://enredando.com>

GÉS, Marcel.- "La cultura telemática y el territorio"  
(<http://www.lafactoriaweb.com/articulos/marcel2.htm>). 2001.

GIANNETTI, Claudia.- "La cultura on-line"  
(<http://www.lafactoriaweb.com/articulos/giannetti12.htm>). 2001

GIBSON, William.- Neuromante. Madrid: Ediciones Minotauro, 1997

PARÉS, Roc.- Art Digital i Museus. Doctorat en Comunicació Audiovisual, Universitat Pompeu Fabra

QUÉAU, Philippe.- Lo Virtual. Barcelona: Paidós, 1995.

RAMONET, Ignacio.- Internet, el mundo que llega. Los nuevos caminos de la comunicación. Madrid: Alianza Editorial, 1998.

RODRÍGUEZ BAENA, Luís.- "Cultura en La Red"  
(<http://www.upsaguante.org/upsaguante/socinf/luisr1.htm>). 1999

ROMERO, Ana.- "Voces del Milenio. Manuel Castells". Internacional  
10/11/19991.<http://www.elmundo.es>

SANROMÀ, Manuel.- "Las redes ciudadanas"  
(<http://www.lafactoriaweb.com/articulos/sanroma.htm>).1999

SCHILLER, Herbert.- Aviso para navegantes. Barcelona: Icaria, 1996.

SONNTAG, Heinz R.; ARENAS, N..- “Homogeneización cultural y revalorización de los nacionalismos”. Gestión de las Transformaciones Sociales - MOST Documentos de debate - N° 6. <http://www.unesco.org/most/sonntspa.htm>