

Trabajo de Final de Máster. Itinerario A

# **Procesos de digitalización cultural:**

Del Caso Mondrian a Travis Scott en Fornite.

Autor: Rafael Díaz-Salgado Collado

Tutora: Dra. Laura Cornejo Brugués

**Enero de 2021.**

*“Dos mundos.*

*El termómetro de mercurio y el digital.*

*El vinilo y el CD.*

*La película del celuloide y el DVD*

*Fútbol y videojuego.*

*Dos mundos. “*

Alessandro Baricco (2019)

# Índice

1. Introducción	4.
2. Planteamiento de la Investigación	5.
2.1 Justificación	5.
2.2 Preguntas de investigación e hipótesis	6.
2.3 Objetivos	7.
3. Metodología.	9.
4. Estado de la cuestión.	10.
5. Marco teórico:	
5.1. Cultura: Un acercamiento conceptual	11.
5.2. Globalización, mundialización y digitalización	13.
5.3. Brecha digital y democratización cultural.	16.
6. Desarrollo del trabajo:	
6.1 Un acercamiento a los procesos de digitalización	18.
6.2 Exposición digital: El Caso Mondrian	23.
6.3 Cultura y videojuegos: El concierto de Scott en Fornite	28.
7. Conclusiones	34.
8. Bibliografía.	37.
9. Anexos.	40.

## 1.INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo se ubica en el contexto del COVID19 que por desgracia nos ha tocado vivir a lo largo del último año. Este acontecimiento ha modificado las formas de relacionarnos en lo cotidiano, en lo laboral y en lo cultural debido a los confinamientos. En este nuevo marco no solo han cambiado las formas de emitir las propuestas culturales sino también de entender la gestión cultural.

Si en la última década los procesos de digitalización que hemos visto en el campo cultural han ido poco a poco tomando protagonismo, esto se ha visto acelerado debido a la pandemia y a la necesidad de los entornos culturales de tener la capacidad de digitalizar sus propuestas y proyectos. Hemos presenciado como los grandes museos, los festivales, los músicos, o los artistas gráficos han tenido que adaptar su propuesta a los formatos digitales para poder amoldarse al nuevo contexto.

En este marco ubico mi TFM, en la necesidad de analizar desde la gestión cultural y la antropología los procesos de digitalización que se están dando en el campo cultural, en las diferencias entre los diversos modelos de digitalización que existen y su relación con la globalización. Sin olvidar que los dispositivos digitales son determinados por las desigualdades y brechas que se generan en el entorno digital (brecha digital de género, de clase...)

Por lo tanto, mi TFM tratara de estudiar y clasificar desde la disciplina antropológica y de la gestión cultural estos nuevos procesos, sus diferencias, sus oportunidades y debilidades en el nuevo campo y cómo se relacionan con las desigualdades del mundo contemporáneo digital. Realizando en primer lugar una sencilla clasificación de los modelos de digitalización, para adentrarnos posteriormente en el análisis de dos casos: la exposición virtual de El Caso Mondrian realizada por la fundación Juan March, y el concierto que realizo el rapero Travis Scott dentro del videojuego de Fornite. Utilizando la metodología de la etnografía digital, así como la revisión bibliográfica, y las entrevistas en profundidad y de esta forma contar con una gran base para el futuro análisis.

En este contexto surgen muchas preguntas e inquietudes que pueden ser analizadas desde el campo de la antropología digital y la gestión cultural. Los procesos por los cuales se digitaliza una obra/proyecto no son homogéneos, sino que son diversos y rizomáticos, en donde existen tantas posibilidades de digitalización como de creación. En este entorno en el que las digitalizaciones culturales han comenzado a formar parte de un proceso fundamental en la difusión de las representaciones culturales, su estudio, análisis, búsqueda de oportunidades y debilidades se vuelve fundamental.

Por lo tanto, mi campo de estudio se limita a los mecanismos, discursos estrategias y procesos de digitalización cultural que los diversos dispositivos culturales han ido proponiendo a lo largo de este último año.

## **2. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.**

### **2.1 Justificación**

Las nuevas tecnologías y la masificación del uso de internet en los últimos años no solo han cambiado la forma de relacionarnos a nivel social, sino que también han cambiado las formas de producir/consumir cultura, y de producir subjetividades. La reciente pandemia generada por el COVID-19 con repercusión internacional ha originado una aceleración evidente de todos estos procesos.

El campo de cultura ha sido uno de los sectores más afectados a raíz de la pandemia. De un día para otro se cerraron museos, cines, teatros, festivales y miles de eventos. A su vez el consumo cultural se limitó exclusivamente a lo virtual. De esta manera diversos espacios y proyectos se fueron adaptando, proponiendo y transformando sus contenidos al medio digital.

En este contexto de una masiva digitalización de contenido culturales de los últimos meses se sitúa mi trabajo. Por lo tanto, se trata de un estudio muy enmarcado en la actualidad y que trata de realizar un acercamiento desde la antropología y la gestión cultural a este fenómeno. Tratando de profundizar en los formatos de digitalización, pero también en sus consecuencias sociales relativas a lo denominado como brecha digital.

Considero que mi investigación es interesante y adecuada por varios motivos. En primer lugar, responde a la carencia de estudios realizados desde la gestión cultural en este campo, y creo que puede ser un buen punto de partida para futuros estudios académicos y también para profesionales de la cultura. En segundo lugar, tiene un interés social, puesto que aborda la

problemática de la brecha digital, tan discutida en los últimos meses a raíz de la implantación de clases online en todo el estado español. Por último, creo que también este estudio guarda relación con la línea de políticas culturales en materia de digitalización tanto del estado español como con la Unión Europea, en dónde se lleva trabajando tiempo, y que podemos ver reflejado ya desde 2011 en la “Recomendación de la Comisión Europea sobre la digitalización y la accesibilidad en línea del material cultural y la preservación digital”.

Por lo tanto, este estudio se justifica desde cuatro pilares centrales: la actualidad del tema, el interés académico, el interés social, y la relación entre el trabajo y la línea en materia de políticas culturales y digitalización que se están siguiendo desde el estado español y la unión europea.

En cuanto a los casos que he seleccionado para su análisis nos encontramos con dos: la exposición digital El Caso Mondrian de la Fundación Juan March, y la gira/concierto de Travis Scott en el mundo del videojuego de Fornite. Considero de interés analizar ambos casos, puesto que se tratan de ejemploS muy diferentes entre ellos y que nos pueden ofrecer una panorámica general de los procesos de digitalización, de los más aparentemente sencillos a los más complejos. La exposición digital sobre Mondrian es un ejemplo contextualizado en un proyecto cultural local, mientras que el concierto en Fornite tiene un carácter claramente internacional y de masas. Adentrarnos en el estudio de ambos casos será necesario para comprender la dimensión del campo de estudio en el que nos estamos adentrando.

## **2.2 Preguntas de Investigación e hipótesis.**

Para acotar nuestro campo de estudio deberemos en primer lugar realizar unas preguntas de investigación y a continuación plantear unas primeras hipótesis que serán refrendadas o no a lo largo del estudio.

De esta manera nuestras preguntas de Investigación con relación a los procesos de digitalización cultural son las siguientes:

- ¿Cuáles son los procesos de digitalización cultural que se están dando en este nuevo contexto?
- ¿Cuáles de son los discursos y cosmovisiones que se dan sobre los modelos de digitalización?
- ¿Cuáles de estas formas de digitalización son más dinámicas, y producen una mayor sensación de interacción y comunidad?
- ¿De qué manera afecta la brecha digital a los procesos de digitalización y viceversa?

- ¿Cuáles son los mejores formatos y recomendaciones desde la gestión cultural a los nuevos procesos de digitalización?

Partiendo de las preguntas de investigación podemos plantear las siguientes hipótesis:

-Podemos dividir los procesos de digitalización cultural en dos formatos: los técnicos y los artísticos

- Los procesos creativos de digitalización producen mayor interacción e intensidad de experiencia en sus usuarios y entre los usuarios.

- La brecha cultural dificulta los procesos de digitalización más creativos o que requieren de más medios (realidad virtual, realidad aumentada...)

- Los espacios digitales se constituyen como lugares de creación de identidades y subjetivación.

### **2.3 Objetivos de la investigación:**

Tras haber planteado nuestras preguntas de investigación e hipótesis, debemos proponer los objetivos del presente trabajo. Estos se componen de un objetivo general y tres específicos.

**Objetivo general:** Estudiar, analizar, describir y proponer acerca de los diversos procesos de digitalización cultural que se han dado en el último año.

Nos centraremos en los múltiples procesos de digitalización cultural que se han dado en el último año. Partiendo de la hipótesis de que podemos diferenciar dos modelos de digitalización: los técnicos y los creativos. Entendiendo que esos dos modelos tienen un impacto diferente en sus receptores y en su interacción con estos. Utilizando la metodología y las técnicas anteriormente mencionadas.

**Objetivo específico 1:** Diferenciar y describir los diferentes formatos que se están produciendo en la digitalización cultural.

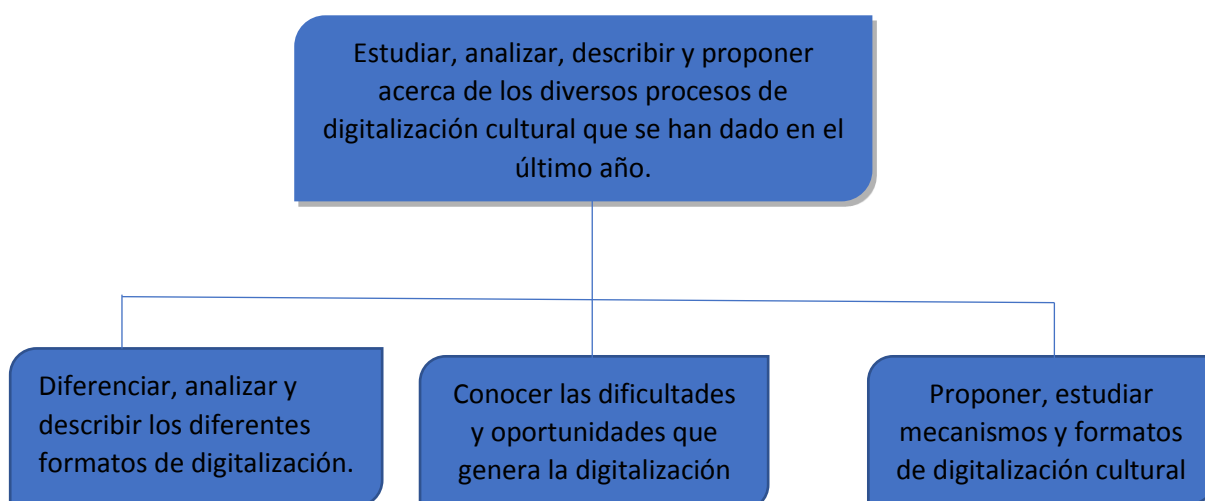
En este objetivo trataremos de realizar una aproximación a los diversos formatos que se están realizando en la digitalización cultural. Teniendo en cuenta desde las formas o formatos más simples (subir los cuadros de un museo a la web) a las más complejas (realidad virtual, cultura y videojuegos).

**Objetivo específico 2:** Conocer las dificultades y oportunidades que genera la digitalización desde el punto de vista de los artistas, de los profesionales de la gestión cultural y de los receptores de estas obras.

Mediante las entrevistas en profundidad nos podremos acercar a este objetivo, centrándonos en las futuras problemáticas que nos podemos encontrar como profesionales en la gestión cultural. Y adaptando las propuestas de una manera equilibrada entre los diversos actores que la conforman. En este apartado serán muy importante las vivencias, experiencias e ideas de las personas entrevistadas, analizando sus discursos y relatos para entender mejor la complejidad del tema abordado.

**Objetivo específico 3:** Proponer, estudiar mecanismos y formatos de digitalización cultural que tengan en consideración los procesos creativos de digitalización y la brecha digital.

El estudio tiene como un último objetivo realizar unas conclusiones y propuestas acerca de las oportunidades y dificultades de la digitalización cultural. Teniendo en cuenta la revisión bibliográfica, las entrevista en profundidad y la etnografía digital, como base empírica desde donde dar consistencia a nuestro estudio.





### **3. METODOLOGÍA.**

A nivel metodológico este estudio se realiza desde una perspectiva cualitativa con el objetivo de analizar, diferenciar, cuestionar y proponer acerca de los nuevos procesos de digitalización cultural. Utilizando diversas técnicas de investigación que nos pueden acercar a este campo de estudio. En primer lugar, realizar una revisión bibliográfica en relación con la problemática escogida, las técnicas de investigación que se proponen y el corpus teórico desde dónde se desarrolla. Por otro lado, utilizando propuestas de la disciplina antropológica como lo es la etnografía virtual, al mismo tiempo que realizando entrevistas en profundidad y observación participante en los ejemplos que se estudien.

Respecto a las técnicas de investigación que se utilizarán y su justificación son las siguientes:

- 1.** Revisión bibliográfica: Que nos sirva para desarrollar un cuerpo teórico desde donde se va a abordar la investigación, utilizando principalmente artículos académicos, pero también entrevistas, propuestas de digitalización o proyectos en sí mismos de digitalización cultural. Esta base teórica nos ayudara a la hora de pensar nuestros objetivos, al mismo tiempo que permite reforzar los análisis y futuras conclusiones.
- 2.** Etnografía virtual: Que nos ayudará a recoger datos de la propia experiencia en el consumo de las propuestas de digitalización que se van a seleccionar. Mediante la recogida de observaciones, pensamientos, ideas o sentimientos en un cuaderno de campo. Estos datos, que evidentemente no son todos “objetivables”, serán una parte de la base empírica de nuestro trabajo. Y seguirá los consejos que se reflejan en “Etnografías digitales” (Estalella, 2017). Utilizando también la técnica de la observación participante de forma virtual. De esta manera podremos incluir en nuestro análisis la perspectiva propia, del investigador, pero también los discursos de los sujetos de estudio al respecto, superando de alguna forma la dicotomía etic/emic (Echeverría, 2009).
- 3.** Entrevista en profundidad: Se trata de una técnica cualitativa que nos permite conocer en profundidad la vida, experiencia, interacción y cosmovisiones acerca de la problemática que nos incumbe en nuestro trabajo. Esta entrevista se realizará al público de haya vivido alguna de las digitalizaciones culturales que vamos a analizar. Estas

entrevistas nos servirán para tener una base de las opiniones, discursos y experiencias a las que se enfrenta el público a la hora de asistir a un formato cultural digital.

#### **4. ESTADO DE LA CUESTIÓN**

Mi estudio se centra en las nuevas formas de digitalización que se están produciendo en los entornos y espacios culturales. Algo que lleva ocurriendo a lo largo de los años debido al avance de los dispositivos tecnológicos y a los nuevos campos de posibilidades que generan. Durante el transcurso de la pandemia producida por el COVID-19 hemos visto como los museos, las salas de conciertos, los teatros, los cines...etc se han vaciado por completo, esto ha requerido de un rápido proceso de digitalización de contenidos de diversas formas y calidades, que considero que deben ser estudiadas y replanteadas desde disciplinas como la gestión cultural o la antropología digital.

Respecto al plano teórico mi estudio se enmarca en la línea de investigación que ya han ido abriendo otros autores, como por ejemplo en el dossier coordinado por Pau Alsina ( UOC, 2010) “ De la digitalización de la cultura a la cultura digital” en dónde se reflexiona acerca de los límites entre la digitalización y la creación digital, al mismo tiempo que se realiza un análisis crítico de estos procesos como por ejemplo en el texto de Savazoni (2010) : “ Democracia, innovación y cultura digital.” Si estos textos se enmarcan en el plano de la digitalización, otras autoras como Ivana Mihal (2014) plantea “analizar los modos de gestionar la cultura a través del estudio de las estrategias y lineamientos respecto a la inclusión digital y en las políticas culturales” en su publicación “ Inclusión digital y gestión cultural en el Mercosur”, lo que me aporta un lugar desde dónde mirar y entender que los procesos de digitalización no están exentos de desigualdades sociales, sino que por el contrario están totalmente atravesados por estas.

En un plano de análisis más amplio, me gustaría sacar a colación los diversos estudios que ha realizado el sociólogo/filósofo francés Bruno Latour en el campo de la antropología de las tecnologías, o de la ciencia. Pese que ha sido un autor encasillado en la disciplina sociológica, en realidad sus estudios se ubican más en el plano de la investigación cualitativa, utilizando principalmente el método etnográfico para sus estudios. No me centraré tanto en aplicar la teoría del actor red que propone, sino más bien de rescatar algunas ideas y conceptos, en relación por ejemplo a no entender los dispositivos tecnológicos como meros objetos, y comprender la dimensión espacial y del campo de las subjetividades en estos procesos de digitalización.

Por otro lado, y puesto que parte de mi estudio guarda estrecha relación con la disciplina de la que provengo, que es la antropología, considero de relevancia los aportes que se han realizado desde lo denominado como “etnografías de lo digital” o “etnografía digital”. Por ejemplo, el antropólogo Ricardo Estalella (2012) en su estudio “Etnografías digitales” (2012) plantea las siguientes dos cuestiones “evidenciar que lo digital es un dominio paradigmático para comprender algunos aspectos de nuestra contemporaneidad y al mismo tiempo explicitar y discutir algunas de las tensiones metodológicas que surgen con el análisis de los dominios empíricos constituidos por Internet y las tecnologías digitales.” Mi estudio no tiene la pretensión de realizar un debate metodológico, pero sí de aplicar parte de las herramientas de la etnografía digital al estudio de los procesos de digitalización cultural que se están produciendo.

Desde el campo de la gestión cultural existen diversos estudios que guardan relación con mi campo de investigación y que considero fundamentales a la hora de ubicar tanto el inicio de mi estudio, como las valoraciones finales. Uno de estos casos es la publicación de Duperré (2019): “Digitalización del Patrimonio Cultural en el contexto de las Industrias Culturales y Creativas: Diseño Experimental de un Museo Virtual” en donde diseña y hace una propuesta con el caso del Proyecto Qhapaq Ñan, un proceso de digitalización mediante nuevas tecnologías como pueden ser la realidad aumentada o la realidad virtual de las representaciones culturales de la cordillera andina. De esta manera podremos ver los retos, obstáculos y oportunidades que otros compañeros han ido desarrollando.

Por último y en relación con el análisis de los videojuegos nos será de gran ayuda la tesis de Ximena Hidalgo (2011) “Videojuegos, un arte para la historia del arte” que analiza este nuevo campo desde la historia del arte y la filosofía estética llegándose a preguntar cuestiones tan trascendentales como si podemos considerar a los videojuegos arte.

## **5. MARCO TEÓRICO.**

### **5.1 Cultura: Un acercamiento conceptual.**

A lo largo del desarrollo del presente trabajo estará reflejado el concepto de “digitalización cultural”. Considero que se trata de un concepto que puede ser de alguna forma confuso, y que veo conveniente acotar y reflexionar acerca de él, previamente al desarrollo del estudio.

En primer lugar, nos enfrentamos al término “cultura”, el cual acepta un infinito número de definiciones y entendimientos. A nivel teórico y en el campo de la antropología cultural, el

concepto ha ido mutando y transformándose, tanto la definición como la forma de observar y analizar la cultura. Desde el universalismo de Tylor (2017) con tintes positivistas en dónde la función de la antropología colonial trataba de buscar lo que se denomina como “universales culturales”, el particularismo de Franz Boas (2008) que podemos considerar como germen del relativismo cultural, pasando por la visión funcionalista de Malinowski que dota de sentido a la cultura en el marco del presente, y no del pasado y la tradición como lo hacían las perspectivas positivistas, que como comenta Denys Cuhe (1999) “en contra del evolucionismo que mira hacia el futuro, en contra del difusionismo que mira hacia el pasado, Malinowski propone el funcionalismo centrado en el presente” . Por último y quizás uno de los autores que más han influenciado a las visiones actuales de la cultura es Sapir, que propone una visión desde la interacción, entendiendo la cultura y los procesos culturales como una “orquesta” (Coelho, 2004), en dónde la relación e interacción entre los elementos constituyen el “hecho” fundamental.

Desde el punto de vista antropológico contemporáneo, la cultura son las formas de vivir de pensar y de sentir, es decir que la cultura es un actor dinámico y no un simple contenedor, y que prácticamente cualquier acción humana esta intermediada por un background cultural, desde la forma en la que comemos, a la forma en la que creamos nuestras identidades. Aunque considero que esta definición generalista de cultura es muy interesante desde un punto de vista antropológico, puesto que hace reflexionar acerca de la amplitud de los marcos culturales, se trata de una definición muy problemática en el campo de la gestión cultural, puesto que, si la cultura son formas de vivir, de pensar y de sentir la gestión cultural tiene un marco de acción infinito e irreal. Por lo tanto, deberemos acotar el concepto, para que cuando hablemos de digitalización cultural comprendamos de una forma clara a lo que nos estamos refiriendo. De esta manera, y como señala Teixeira Coelho (2004) “La cultura no es el todo. Ni todo es cultura. La cultura es solo una parte del todo, y ni siquiera la mayor parte del todo. La idea antropológica según la cual la cultura es todo no sirve para los estudios de la cultura ni para los estudios y la práctica...” .

Dicho esto, a lo largo de mi estudio entenderé la cultura desde una perspectiva de la gestión cultural, en dónde consideramos la cultura como la “producción simbólica formalizada” (Coelho, 2004). Es decir que cuando hablamos de digitalización cultural, esa cultura, se refiere a las representaciones culturales desde las diversas formas artísticas, expresivas y representativas. Por lo que acepto limitar la cultura como espacio social diferenciado. Dicho de otro modo, acotaremos el concepto de cultura cuando hablemos de digitalización a las representaciones culturales artísticas y no a todo el campo cultural, de esta manera podemos acotar el campo de

estudio a la vez que superamos una problemática teórica para la gestión cultural. Sin olvidarnos de que la cultura esta siempre en constante transformación, esta “viva”.

## **5.2: Globalización, mundialización y digitalización.**

Los procesos de intercambios económicos y culturales internacionales son una constante histórica en los últimos siglos de la humanidad. Las invasiones coloniales de los XV y XVI no solo se determinaron en torno al expolio de mercancías, sino también en términos culturales mediante los procesos de evangelización que imponían la cosmovisión occidental a las indígenas. Estos procesos de internacionalización, como apunta Tulio Hernandez (2010), se ven acelerados a raíz de la industrialización y sobre todo de la implementación del modelo de producción fordista, en dónde las mercancías son producidas en masa dentro del marco nacional pero conocidas internacionalmente, como puede ser el caso de la Fiat Italiana o los Volkswagen alemanes, constituyendo un panorama internacional en dónde se dan las “actividades económicas dispersas con muchos centros” (Hernández, 2010). A partir de los años setenta y ochenta el modelo productivo capitalista muta, generando un mercado global tanto de mercancías como de trabajadores o materias primas, con modelos productivos postfordistas, en dónde existe una mayor conexión entre el mundo, pero también una mayor dependencia e influencia de los estados más poderosos. En dónde el sistema financiero comienza a tomar mayor protagonismo que el estado-nación. Este proceso ha sido calificado desde las ciencias sociales como globalización, y tiene también sus implicaciones socioculturales. Es decir que la globalización no se trata de un fenómeno nuevo, sino que se trata más bien de “la intensificación de las transacciones transversales que hasta ahora se incluían en la llamada Internacionalización” (Bodemer, 1998). La transformación de los modelos culturales cuando interactúan entre ellos en este contexto de globalización lo podemos denominar como mundialización cultural, en dónde la cultura metropolitana y occidental traspasa los límites de sus fronteras para imponerse como imaginario en las subjetividades a nivel global, no obstante como señalan autores como Renato Ortiz (1996):

“ Es necesario entender que el proceso de mundialización de la cultura no implica necesariamente la homogeneización de los gustos y de los hábitos culturales, como si todo el planeta viviese una realidad unidimensional. Para describirlo, creo que el concepto de diglosia, muy utilizado por los lingüistas, es pertinente. La noción se aplica a un conjunto de fenómenos en sociedades en las cuales coexisten dos lenguas distintas (alemán alto y suizo alemán, inglés o francés y dialectos africanos, etc.). Estos ejemplos nos muestran que esta convivencia (con sus reglas de autoridad) es un hecho culturalmente estable (no se trata de

un anacronismo), que se transmite, como otras costumbres, de una generación a otra. Yo diría que la globalización de las sociedades lleva a la constitución de un espacio transglósico en el cual una cultura mundializada debe cohabitar con un conjunto de culturas diferenciadas. Esta diglosia social permite simultáneamente la existencia de una civilización mundializada y las particularidades culturales. En este sentido, la mundialización abraza en su seno la propia diferenciación inherente a la modernidad.” ( Ortiz, 1996).

Por lo tanto, la mundialización implica un cierto grado de homogeneización cultural, pero capaz de convivir con otras identidades culturales, generando una “diglosia” como señala este autor. Considero importante esta contextualización y conceptualización del marco teórico desde dónde se desarrolla mi trabajo, puesto que la digitalización cultural es una consecuencia directa de los procesos de mundialización y globalización.

Causa y consecuencia a su vez de la globalización y la mundialización son el rápido desarrollo de las tecnologías en los últimos años. Internet se ha convertido en una infraestructura esencial en todo este entorno, posiblemente la infraestructura más relevante y central de las sociedades contemporáneas. Pero Internet no es solo una infraestructura, es también un lugar de interacción social, de construcción de imaginarios y subjetividades. Como visionaba Castells hace casi veinte años acerca de Internet: “es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social.” (Castells, 2001). El desarrollo de nuevos hardware más baratos para la población mundial y la mejora de la red de Internet ha producido que, según los datos del Banco Mundial (2018), algo más del 50% de la población mundial tiene acceso a Internet, un porcentaje que llega al 90% en los países occidentales (en España es del 91%). Internet permite un abanico infinito de posibilidades, en el plano cultural que es lo que nos interesa, gracias a la digitalización e Internet tenemos acceso a numerosos contenidos desde libros, a canciones, pasando por espectáculos o teatros.

Pero ¿Qué es la digitalización exactamente? ¿A que nos vamos a referir a lo largo de nuestro trabajo? Según la definición de la RAE digitalizar es simplemente “registrar datos en forma digital” y “Convertir o codificar en números dígitos datos o informaciones de carácter continuo, como una imagen fotográfica, un documento o un libro.” Es decir que se puede digitalizar prácticamente cualquier elemento material, por poner un ejemplo se ha digitalizado incluso el dinero con el caso del BitCoin o la tecnología BlockChain. Para nosotros la digitalización será el proceso por el cual se transforma algo material en algo digital. En el campo de la cultura hay muchas producciones que se dan de forma digital, sin que el medio analógico intervenga, por ejemplo, a la hora de escribir un texto, normalmente ya lo hacemos directamente desde el ordenador, por lo que el modelo productivo es propiamente digital. En la música, por ejemplo, el proceso de digitalización es la propia grabación, pero en muchas ocasiones y más en la música

electrónica lo digital es el propio medio de producción, por lo cual no hay proceso de digitalización puesto que la forma de producción cultural se da ya en clave digital. Dicho esto, y como se señalan en dossier coordinado por Pau Alsina (2010) diversos autores la frontera entre la digitalización cultural y lo denominado cultura digital tiene unas fronteras muy difusas, “en un contexto en el cual lo digital penetra en buena parte de los ámbitos de actuación de lo humano” (Alsina, 2010), y en dónde muchas ocasiones el mundo físico y el mundo digital coexisten y se entrelazan configurando una geografía conjunta (Uzelac, 2010)

La reciente pandemia generada por el COVID19 ha acelerado los procesos de digitalización de representaciones culturales. Miles de proyectos físicos se han visto obligados a digitalizarse o a morir por el camino, siendo esta la única forma de llegar a un público con una movilidad reducida debido a los confinamientos. En este contexto es cuando comienzo a reflexionar acerca de las formas que se están dando de digitalización en los diversos ámbitos, lo que me lleva a una pregunta que considero central a lo largo de este trabajo ¿Es la digitalización solo un proceso técnico? Como indica la definición de la RAE o la concepciones del término más científicas, o ¿también se trata de algo creativo en dónde la gestión cultural tiene mucho que aportar?

A principios de la pandemia, la revista Archivos Magazine entrevista a Matias Butelman y a Pablo Suarez, fundadores de BiblioHack una empresa dedicada a la digitalización cultural y patrimonial desde una visión de acceso abierto y la tecnología libre en Argentina. En esta entrevista reflexionan acerca de esta última cuestión respondiendo lo siguiente:

““Digitalizar” no es un mero cambio de soporte, es volver a editar una obra en un nuevo formato, con nuevos condicionamientos y nuevas posibilidades, y llevar a cabo ese proceso no es algo automático, y es el núcleo de lo que luego habilita el acceso digital. Cuando decimos “editar” nos referimos justamente a una serie de interpretaciones y juicios de valor que están más allá de los procesos técnicos.” (Archivos; Butelman, Suarez, 2020)

Esta concepción de la digitalización que manejan los fundadores de BiblioHack, es la que utilizare a lo largo de mi trabajo. Considero fundamental dentro de la disciplina de la gestión cultural comenzar a problematizar esta cuestión, al mismo tiempo que entendemos que estos procesos de digitalización no son meramente técnicos, sino que también influyen una serie de cuestiones relativas a la propia gestión, desde la comunicación entre creativos a técnicos, a la toma de decisiones respecto a los formatos utilizados para la propia digitalización. “Tecnificar” la digitalización significa mermar la potencia creativa y comunicativa del proceso, en dónde tanto el diseño como la toma de decisiones no puede verse relegado a “técnicos” sino que deben ser los actores que participan en el mismo proceso creativo, los que tomen las decisiones, democratizando de esta forma los propios procesos. En muchas ocasiones lo tecnológico se

asocia con lo neutro, con lo técnico, como recuerda Escobar (2005) en su estudio antropológico sobre la cibercultura:

“En enfoques convencionales, la tecnología es identificada de forma estrecha con herramientas, máquinas; así mismo la historia de la tecnología es asociada con la historia de estos instrumentos y con su progresiva eficacia en el desarrollo económico y en el bienestar humano y social. Como una forma de “ciencia aplicada”, a la tecnología se le ubica por fuera de la sociedad, se le considera autónoma, y se le señala como valorativamente neutral. (Escobar, 2005)

Por el contrario, a ese enfoque convencional de la tecnología neutra, y como veremos en el siguiente punto, la tecnología está realmente inscrita en los dispositivos (Foucault, 2008) de poder. Es por esto por lo que rechazamos la concepción “técnica” de los procesos de digitalización, y la concepción “neutra” de la tecnología.

### **5.3: Brecha digital y democratización cultural.**

No podemos hacer un estudio desde las ciencias sociales sin problematizar las contradicciones que alberga nuestro propio campo de estudio. Por lo que no podemos hablar de digitalización sin hablar de la brecha digital, que se trata de un concepto muy utilizado en los últimos años en referencia a la diversidad de desigualdades que se dan en los espacios virtuales (de clase, de edad, de origen, de género...). Se suele relacionar la brecha digital con el acceso o no acceso a Internet, sin embargo “el estudio de la brecha digital no puede limitarse al análisis del acceso a Internet (primera brecha digital), sino que debe dar un paso más e involucrarse en el análisis y la determinación de los usos y la intensidad de uso de Internet (segunda brecha digital)” (Castaño, 2008). Por lo que en nuestro estudio deberemos prestar atención a lo denominado como primera brecha, pero sobre todo a lo denominado como segunda brecha digital. Los indicadores sobre brecha digital que define el INE como principales son: las infraestructuras, falta de conocimientos de informática (relacionado por lo denominado por algunos autores como analfabetismo digital) y de habilidades básicas de participación en la sociedad de la información y aspectos socioculturales.

Por lo tanto, son varios los aspectos que determinan la accesibilidad al medio digital y uso de las TIC que tendrá el público de las propuestas culturales digitalizadas. No solo por los factores anteriormente mencionados, sino también por cuestiones relativas a los hardware utilizados y las formas de digitalización. Por ejemplo: no es lo mismo poder acudir al concierto de Travis Scot



en el videojuego de Fornite (que explicaremos más adelante) que requiere de un equipo relativamente moderno que acceder a un video de Youtube, que prácticamente se puede acceder con cualquier dispositivo que no tenga más de diez años. Por lo tanto, los niveles de complejización de la digitalización deben de ser pensados desde los niveles de accesibilidad del público. Es evidente entonces, que en el campo en el que se mueve este estudio, la inclusión digital será una pieza clave, tanto a la hora de analizar como de volcar unas futuras conclusiones, siendo consciente que mayor inclusión es mayor democratización de los contenidos.

No obstante, debemos problematizar también desde la brecha existente entre los que sí que tienen acceso a ciertos contenidos, pero no por ello esos contenidos son transformados en conocimiento. Las TIC han permitido un rápido y mayor acceso a la información, no obstante, esa masa de información que habita en la red en ocasiones se convierte en una niebla que nos impide ver con la claridad y profundidad que requieren los usos (o consumos) culturales. Siguiendo las reflexiones que produce Leonardo Murolo en su trabajo “Cuatro conceptos para interpretar el cruce entre digitalización y sociedad”:

“...la brecha se asienta en un rasgo definitorio que va más allá: la capacidad de transformar la información en conocimiento. La alfabetización digital implica también adquirir conocimientos de búsqueda, clasificación, evaluación y presentación de la información. En un mundo virtual donde toda la información posible parece estar en nuestras manos es muy fácil reproducir discursos verosímiles. También es allí donde se generan las prácticas exclusivas y excluyentes, donde quienes tienen las capacidades educativas de discernir entre la abundancia de información se posicionan en el extremo favorable de la brecha” (Murolo, 2010)

Por lo que accesibilidad no es siempre sinónimo de conocimiento y asimilación de los contenidos, otra característica que debemos tener presente a lo largo de nuestro trabajo.

Si hasta ahora hemos hablado de la brecha digital entre el público y las representaciones culturales digitalizadas, no podemos olvidar que también existe una brecha entre los distintos agentes e instituciones culturales. Una casa de la cultura de un pueblo no cuenta con los mismos recursos a la hora de digitalizar sus contenidos que una gran empresa o institución cultural. Por lo que los procesos de digitalización están evidentemente ligados a los medios de la organización cultural que desarrolle el proyecto. Esto, como comentaremos más adelante, no guarda una relación entre procesos de digitalización más técnicos o creativos. La función del gestor cultural en este ámbito será precisamente la capacidad de producir y gestionar una buena digitalización contando con los recursos que tengamos a nuestra disposición e implicando a todos los actores involucrados en el proceso creativo de la obra.

## **6. DESARROLLO DEL TRABAJO<sup>11</sup>**

### **6.1: Un acercamiento a la clasificación de los procesos de digitalización cultural.**

Como hemos comentado con anterioridad y como punto de partida debemos limitar nuestro campo de estudio. El término de “digitalización cultural” puede aplicarse a una gran cantidad de ámbitos diferentes, de artes y de modelos. La aceleración de los procesos tecnológicos ha generado que las herramientas digitales se conviertan en medios de producción primarios para ciertos artistas, por ejemplo, para un productor de música electrónica, en dónde las herramientas de la producción de la obra son herramientas tecnológicas. En el caso que nos atiende nuestro estudio nos centraremos sin embargo en la digitalización de obras o expresiones culturales que han sido generadas de forma original para la experiencia física y de encuentro que se da en la visita de un museo o en un concierto de música en vivo. En dónde existe un proceso de transformación de la obra material en una experiencia o producto cultural digitalizado y que es distribuido y puede ser recibido por el público desde infraestructuras digitales como Internet.

A la hora de introducirnos en el desarrollo del trabajo sobre los procesos de digitalización cultural deberemos de alguna forma realizar una clasificación previa de estas formas de digitalización. El objetivo de este trabajo no es hacer una clasificación exhaustiva de todas las formas de digitalización, sino más bien realizar una cartografía de base que nos sirva como futuro modelo para desarrollar esa clasificación más precisa.

Durante la búsqueda bibliografía relacionada con la problemática taxonómica, o estudios previos acerca de los modelos de digitalización cultural existentes nos encontramos con un gran vacío, tanto en la producción académica en castellano como en inglés. Es decir que no hay, o no he encontrado ninguna clasificación previa desde la que partir, por lo tanto, deberemos desarrollar una clasificación propia siguiendo una serie de baremos para clasificar los diversos formatos.

En un primer momento, y a la hora de plantear las hipótesis de la investigación hablamos de una diferencia entre los procesos técnicos y los procesos artísticos. Es decir que intuimos la

---

<sup>1</sup> Para una mejor comprensión, se recomienda mirar los ejemplos gráficos incluidos en el Anexo.

existencia de formatos que son puramente técnicos como subir una foto de un cuadro a una página web, y de formatos más creativos que interfieren en la obra que recibe el espectador como puede ser una exposición virtual o un viaje de realidad aumentada en un museo. Sin embargo, esta primera diferenciación que hicimos no nos sirve para realizar una taxonomía acertada que pueda clasificar los procesos de una forma objetivable, puesto que entendemos la categoría de “artístico” dentro de las categorías no objetivables en términos empíricos.

Por lo tanto, y siendo consciente de este primer error metodológico, considero necesario la introducción de los baremos de “complejidad” de estos procesos, es decir que podemos clasificar los modelos de digitalización según las necesidades tecnológicas requeridas tanto para los creadores culturales como para el público. No podemos clasificar algo en torno a si es más o menos artístico, pero por el contrario sí que podemos hacerlo mediante una clasificación de los requisitos de infraestructura, costes, hardware o software que se demanda tanto para su ejecución como para su recepción. Lo que nos permite crear una serie de categorías objetivables y transversales a las diferentes disciplinas artísticas.

Por lo tanto y siguiendo esta lógica he realizado un pequeño acercamiento de ordenación de los modelos de digitalización según el nivel de complejidad tecnológica tanto para los creadores como para el público, que podemos ver reflejados en la siguiente tabla de elaboración propia:

Digitalización simple	Representación en 3D / Audiovisual	Exposición / Experiencia Digital	Mundos /escenarios digitales (3D animado)	Realidad Aumentada	Realidad virtual
-Menor complejidad ----- Mayor Complejidad +					

De esta manera, encontramos algunos de los modelos de digitalización más comunes clasificado en un orden gradual según la complejidad que requiere cada modelo. Para ilustrar al lector en cada una de estas categorías, a continuación, describiremos brevemente a que nos referimos con cada una de ellas:

- **Digitalización simple:** Se trata de modelos que no requieren de grandes infraestructuras para su ejecución en el mundo actual. Es barato, y no añade o interfiere en el proceso creativo original. En esta categoría nos encontramos, por ejemplo, la colección digital del Altes Museum de Berlín (2020) o la iniciativa con la digitalización de archivos de

patrimonio como hace la empresa Dágora (2020). Aunque en estos dos ejemplos los medios tecnológicos que se utilizan (la cámara con la que se fotografía una escultura, o el escáner de un documento histórico) son de última generación, también podemos incluir propuestas con menos recursos o menor calidad a nivel de imagen.

- **Representación en 3D/ Audiovisual.** En esta categoría introducimos dos formas o modelos de digitalización que se aplican tanto para las artes plásticas como para las artes escénicas. Se trata de un modelo de digitalización que no requiere del uso de grandes tecnologías para su desarrollo, pero sí que se necesitan conocimientos técnicos para una buena ejecución, como por ejemplo para trasladar una escultura a una foto en tres dimensiones desde dónde poder explorar la totalidad de esta, o la grabación y exposición de una obra de teatro en formato audiovisual que requerirá de un equipo de grabación y edición apropiados. Pero que no se requieren de unos dispositivos especiales como sí que ocurre con otros modelos de digitalización como veremos más adelante. A su vez los dispositivos de recepción que necesitará el público para su acceso será tan solo un ordenador o un dispositivo móvil, lo que posibilita un gran abanico de público y no-público.
- **Exposición digital.** Suele tratarse de un modelo que recurre a diversas técnicas y tecnologías para su ejecución. Como ejemplo tenemos la exposición del Caso Mondrian realizada por la Fundación Juan March, que propone una experiencia virtual incorporando diferentes instrumentos como el vídeo, la foto o los cuadros para lograr una exposición en forma de historia, que nos acerca al autor a pesar de la distancia que el público tiene con la obra original. Este modelo es aplicable también a la visita digital que podemos realizar desde la web del Museo del Prado. Esta forma de digitalización permite desarrollar y narrar experiencias culturales de una manera inmersiva y multidisciplinar. En dónde la obra se complementa mediante incorporaciones que en ocasiones residen por fuera de ella, por ejemplo, añadiendo información en forma de vídeo acerca del autor como en el caso que estudiaremos más adelante de Mondrian. Se trata de un modelo que tampoco requiere de dispositivos especiales para su consumo, lo que permite una mayor facilidad respecto a la accesibilidad del contenido en cuanto a herramienta digitales se refiere (Horrigan, 2009)
- **Mundos/Escenarios digitales (3D animado).** El rápido desarrollo de las TICs en los últimos años ha posibilitado la creación de escenarios, incluso “mundos” digitales como

ocurre con los videojuegos, las salas o conciertos recreadas en 3D animado. Esto permite que ya no solo se digitalice la obra o la representación cultural en cuestión sino también el lugar y escenario desde donde se observa esa obra, lo que abre un gran campo de posibilidades. Como ejemplo de este modelo me gustaría señalar tres que se han dado durante estos últimos meses de pandemia generada por el COVID-19: En primer lugar la iniciativa de la empresa VirtualSoft que recreo la feria de Abril de Sevilla de manera virtual, incluyendo las famosas casetas, y en dónde el usuario se podía crear un avatar y hablar con el resto de gente que se encontrase en el servidor, consiguiendo así que el propio público sea el que de sentido al espacio desde la interacción. El segundo ejemplo es el OeO Festival de artes visuales, pensamiento y experimentación digital, que, mediante diferentes herramientas digitales, y físicas se reflexiona acerca de la cultura digital desde distintos ámbitos como las artes visuales y plásticas, la filosofía o la antropología. Incluyendo diversos formatos como las exposiciones o bailes en el mundo digital que recrearon, conferencias y debates desde la app usada por gamers para hablar mientras se juega Discord, y en dónde el público, como en el anterior ejemplo, podría crear y personalizar su avatar a la vez que interactuaba de forma online con el resto de asistentes. Por último, y como tercer ejemplo tenemos el caso del concierto realizado en el videojuego Fornite por el rapero estadounidense Travis Scott, y que analizaremos más profundamente en otro punto. Este modelo de digitalización requiere de mayor infraestructura informática y recursos para su aplicación, tanto para los productores de la obra como para el público, lo que deberemos tener muy presente por la brecha digital que esto puede suponer a nivel de hardware, software y conocimientos (Albero, 2017)

- **Realidad Aumentada.** Se trata de una tecnología que se ha ido desarrollando sobre todo en los últimos diez años y que permite la introducción de elementos digitales en escenarios reales. Quizás en este caso en vez de digitalización cultural, podríamos también hablar de forma correcta de digitalización de la realidad, puesto que no tiene por qué ser la obra lo que digitalizamos, sino más bien que se incorporan elementos digitales a esta. Esta herramienta permite dejar de lado la concepción del SXIX del público como observador pasivo, para introducir la lógica lúdico-racional (Torres, 2011). Para poder utilizar esta herramienta de digitalización se requiere, dependiendo de la forma de digitalización, o de unas gafas de realidad aumentada o bien de un dispositivo móvil u ordenador con cámara que sea capaz de soportar esa cantidad de peso de archivos digitales. Esto hace que se trate de una forma no exportable al gran público. Como ejemplo de este modelo tenemos la iniciativa de Parque Tecnológico de Bizkaia

(Zamudio, Bizkaia), que ha desarrollado aplicaciones móviles que el público se puede descargar y usar mediante sus dispositivos sumergiéndose en la experiencia de la realidad aumentada.

- **Realidad virtual.** Es una tecnología considerada como la hermana mayor de la anterior. En este caso para poder utilizarla se requerirá de unas gafas de realidad virtual, puesto que la experiencia es la recreación de un mundo virtual en donde el usuario se puede mover, viendo exclusivamente un entorno virtual, sin referencias materiales del mundo real. Como ejemplo podemos poner la emisión en salas de realidad virtual de la obra de arte digital “Suite for a Generative Art Dream” estrenada previamente en directo en la Bilbao Bizkaia Design Week, o un ejemplo que hemos puesto con anterioridad como el concierto de Travis Scott en Fornite puesto que este videojuego permite el uso de gafas de realidad virtual. Se trata de un modelo poco utilizado por sus altos costes (según el portal Renderfarm (2018) un juego básico de realidad virtual cuesta un mínimo de 50000\$) y por las necesidades de hardware que requiere el usuario, unas gafas de realidad virtual pueden costar entre mil y dos mil euros. No obstante, considero que es una tecnología que poco a poco va emergiendo, y que como gestores culturales deberemos pensar acerca de sus posibilidades para los equipamientos, pero también sobre las desigualdades que puede generar para el público y para los productores y artistas.

Una vez que tenemos clasificadas de una manera básica los procesos de digitalización cultural existentes y más comunes, pasaremos a analizar dos de estos modelos. En primer lugar, una forma de digitalización más “clásica”, una exposición de Mondrian digitalizada, que no solo guarda interés por la obra del pintor, sino también por la propia reflexión acerca de la digitalización que está presente en la propia exposición. En segundo lugar, analizaremos la digitalización de un concierto musical dentro de un videojuego, un proceso de digitalización complejo. Considero interesante la comparación y análisis de ambos casos puesto que conforman dos caras de la misma moneda que es la digitalización: el rescate de lo histórico en lo digital, y digitalización inherente a los procesos culturales contemporáneos de la postmodernidad.

## **6.2. Exposición digital: El caso Mondrian.**

Tras haber realizado una aproximación en la clasificación de los procesos de digitalización nos adentraremos a analizar uno de estos casos, más concretamente El caso Mondrian, que se trata de la primera exposición digital realizada por la Fundación Juan March lanzada el 30 de octubre de 2020, acerca de la vida y obra del pintor neoplásicista. La muestra está basada en la primera exposición física de Mondrian que en el año 1982 realizó en la fundación Juan March, rescatando el archivo histórico de esa exposición, como recuerda el comisario de la exposición Manuel Fontán del junco en la conversación que tiene con Ramon González (19-11-2020). Para el presente análisis utilizaremos tres recursos, esta entrevista de González a Fontán, una entrevista en profundidad realizada a una persona que ha visitado virtualmente la muestra, y mi propia experiencia como público.

La propia exposición digital reflexiona acerca de las formas y problemáticas que subyacen de los procesos de digitalización cultural, lo que genera una dimensión aún más interesante del estudio de caso. Ya no solo nos enfrentamos a la obra digitalizada, sino a las inquietudes y obstáculos que el comisariado y responsables de la exposición han tenido durante el propio proceso. Lo que nos da varias claves sobre cómo podemos abordar este nuevo escenario ultradigitalizado, cibernético. Es decir que “la exposición reflexiona además sobre sí misma: sobre el comisariado o la curación digital, entendida como un ejercicio de “curación fantasma”” (exposición digital El caso Mondrian, 2020). Curación fantasma en tanto que no hay una obra física que comisariar, sino un ente digital, fuera de toda materialidad física, un fantasma.

Un link, un navegador y un ordenador sin mucha potencia es todo lo necesario para adentrarse en este mundo que produce la exposición. Esta comienza con un vídeo, en donde sus primeros segundos ilustran con claridad la esencia de lo digital, sus pros y sus contras, su inmortalidad, pero también su excepcionalidad o residualidad en el espectro virtual. Una voz en off con mucho reverb nos introduce en esta experiencia digital mediante un vídeo de la siguiente manera:

“El caso Mondrian es una exposición digital celebrada ininterrumpidamente en esta web a partir del 30 de octubre de 2020 y hasta hoy. La exposición, como la energía, ni se crea ni se destruye, sino que se transforma. No ha sido inaugurada, sino publicada; y no se clausurará (en todo caso será deshabilitada). Y seguirá creciendo. La exposición es ella misma su catálogo, su guía y su itinerario de escucha. Y tú ya estás en ella.” (transcripción propia, El caso Mondrian, 2020)

Las afirmaciones que realiza el videotexto en torno a la propia concepción de lo digital como algo “ininterrumpido” o que no clausura, sino que solo puede ser “deshabilitado” tanto por el creador como por la propia lógica de la propiedad del dominio en internet, desvela la característica incógnita de la temporalidad de la exposición. Internet produce una sensación de temporalidad indefinida, en tanto en cuanto no sabemos los límites de duración que puede tener lo que colgamos, no sabemos el tiempo de “vida” de lo que habita en Internet.

Obviamente se podría cerrar el dominio o borrar de la web la propuesta, pero el acto de entregar la exposición a la incógnita de la temporalidad virtual nos hace pensar sobre la eternidad del propio fantasma de Piet Mondrian. De que sus fantasmas siguen de alguna forma vivos (siendo conscientes de la contradicción de la propia afirmación) en algún lugar del espacio que es Internet. No acotar el tiempo es también en parte dotar de eternidad a lo que exponemos.

Comenzar contextualizando la obra en el mundo digital me parece un gran acierto por parte de los gestores culturales y comisarios. De alguna manera acerca esa parte mística de Mondrian, muy infundada por la concepción teosófica de la eternidad, al público. La raíz eterna, sin fin, de la unidad teosófica casa a la perfección con el imaginario postmoderno de la eternidad de Internet. Un tema realmente interesante para los estudios de la antropología de la religión enmarcados en el mundo virtual: ¿Ha superado internet la idea de lo eterno?

Pero ¿Qué es exactamente una exposición digital? ¿Qué significados, interpretaciones y propuestas concibe el concepto? Resulta que la propia exposición de El caso Modrian reflexiona sobre esta problemática de la siguiente manera, en uno de los textos de esta:

“Una caricia digital sería obviamente digital, pero ¿sería una caricia? ¿Y una exposición digital? ¿Sería una exposición? ¿Alguien sabe qué es eso? Podría ser el digital twin, complementario y liberado de las condiciones de espacio y tiempo, de una exposición en el espacio físico. Pero solo si esta última existe. Si no es el caso, la expresión “exposición digital” debería tener un significado específico. Para empezar, debería transmitir la idea de que en absoluto aspira a producir un sucedáneo de una experiencia sensorial que solo se da en el mundo físico. Vivimos en un mundo de realidad virtual y realidad aumentada [...] la pregunta no es si la exposición digital puede emular verosímilmente lo que ocurre en la realidad material; la pregunta para el visitante de una exposición digital como esta es si merece la pena convocar a espíritus y espectros (eso son las reproducciones en soporte digital de las obras de arte ausentes), para concentrarse en mirar, escuchar y hablar con los fantasmas.” ( exposición El caso Mondrian, 2020)



Queda de esta forma claro que lo digital no puede en ningún caso sustituir a lo material. Que el encuentro, el recorrido, el movimiento o la presencia solo se puede dar en el mundo material. Lo digital no es un sustituto de lo físico, sino otro lugar, una forma de habitar que poco tiene que ver con el mundo material. Pero a la vez que no es un sustitutivo de lo material tiene la capacidad de devolver la vida a lo muerto, de “convocar espectros”, de revivir una obra y su *zoe*.

En los primeros minutos de la exposición nos damos cuenta de algo que fundamenta la propia lógica de este trabajo. Gracias a la insistencia en 1982 de algún trabajador de la Fundación Juan March de digitalizar ciertas actividades de la primera muestra de Mondrian, como las charlas de sus conocidos, nos han llegado cuarenta años después las declaraciones que se hicieron en esa primera exposición. Digitalizar significa también una forma de conservar, de traspasar las temporalidades habituales de lo que se expone. Permite dar vida a lo pasado, pero también complementar el sentido de la obra en el presente.

La exposición se encuentra dentro de la propia web de la Fundación, su recorrido tan solo consiste en bajar el scroll del ratón. Sin embargo, los movimientos de la interfaz no solo se dan de forma vertical, sino que también hay cambios horizontales de una obra a otra, lo que nos recuerda a los cuadros de Mondrian una vez se embarcó en el rumbo de la abstracción. La selección de este tipo de movimiento de la exposición demuestra que los pequeños detalles en los procesos de digitalización pueden dotar de más sentido a la propia propuesta.

A su vez la presencia del texto en la propia exposición cobra protagonismo. La narrativa es un eje principal de la exposición. Como señala el público entrevistado

“la diferencia de una exposición tradicional es importante porque por ejemplo en las exposiciones tradicionales normalmente hay un texto escrito en la pared y alado los cuadros... lo que es importante aquí es que la presencia del texto es muy relevante porque tienes la posibilidad de verlo detenidamente e inmediatamente pasas al cuadro. Me parece que lo que es la introducción desde un punto de vista de una exposición, lo que sitúa a una obra pictórica que habla de la vida del pintor o de las situaciones históricas y demás, en la exposición virtual se hace más presente que cuando vas tu directamente a una exposición”  
(Olaizola, entrevista telefónica, 16-12-2020)

Como escuchamos en las afirmaciones que nos da Olaizola durante la entrevista, el modelo digital permite utilizar recursos narrativos nuevos para el modelo de exposición tradicional. El texto se convierte en el guía o el acompañante de la experiencia. Lo que produce en muchas ocasiones que la mirada vaya previamente al texto que al cuadro, por ejemplo. Se trata de un recurso central de la muestra en dónde el comisariado, siendo consciente, desde el primer momento le da importancia a lo textual, incluso en las partes audiovisuales de la exposición. El texto en este caso da vida a la propia obra, contextualizando la vida de Mondrian en cuanto a

sus gustos, su pasión por las grandes metrópolis, o sus amistades. Crea un ambiente que introduce de alguna forma al espectador en el propio mundo que vivía el artista, en sus viajes, su pasión por la música y sus relaciones

La contextualización de la exposición en entramado digital es un recurso recurrente durante su proceso. De esta manera, durante esta, se trata de realizar una analogía histórica hacia un Velázquez que se enfrenta a un proceso de digitalización: “podríamos ir más atrás en el tiempo a la búsqueda de los antecedentes de las exposiciones digitales, hasta la que quizá sea la primera de ellas: una obra tan “esquiva” como Las hilanderas” (exposición El caso Mondrian, 2020). Mediante la incorporación de un pintor que aparentemente poco tiene que ver su relación con Mondrian por época y estilo, el formato propio de la exposición da sentido a esa relación. Es evidente llegados a este punto, que la propia exposición justifica de forma continúa la digitalización, crea un aurea que además guarda relación con la parte “fantasmal” (Fontán, entrevista de González, 19-11-2020) y mística de la propia historia de Mondrian. Lo digital está pensado como un lugar que habitar y comprender, y no cómo un simple medio. Los movimientos entre un cuadro y otro proporcionan al espectador una gran visión de la propia evolución del pintor en su estilo, desde el impresionismo, pasando por su etapa cercana al cubismo y su evolución hacia el neoplasticismo.

Pero el mundo digital no solo aparece como recurso, sino que la obra de Mondrian nos genera un paralelismo con la época contemporánea. Cuando me empiezo a introducir en la última época del autor durante la exposición me es imposible no establecer relaciones entre el cuadro Broadway Boogie-Woogie (1942-1943) y los códigos QR tan utilizados en la actualidad. Quizás la mezcla de su pasión por metrópolis modernas y el grado de abstracción que llegó al final de vida, de alguna forma descifraba el mundo que se aproximaba.

La exposición digital nos da muchas claves interesantes para el campo de la gestión cultural, el comisario Manuel Fontán comenta que, a nivel organizativo, el proceso no es “tan diferente” de una exposición física, que existen muchas similitudes en el proceso de búsqueda y de trabajo interdisciplinar entre el equipo de la Fundación, una serie de especialistas en el tema como Charo Crego y un equipo informático. Considero, y habiendo realizado previamente una búsqueda bibliográfica, que hay un campo necesario de investigar en cuanto a los procesos de sistematización y protocolo de los modos de digitalización, teniendo en cuenta no tanto al modelo visual, sino a la forma y modelo de trabajo. Al igual que existen cientos de manuales y escritos académicos acerca de los aspectos de producción y dirección en un museo, deberíamos empezar a pensar de la misma manera en el mundo digital desde la gestión cultural. Si en lo

digital se pierde el trazo, el color y la textura de un cuadro, se gana por otro lado en la infinidad de recursos narrativos.

No debemos percibir lo digital como un campo limitante, sino verlo desde sus posibilidades y sus características, que afectan también a lo temporal, o a la atención percibida por el público. Lo digital posibilita que puedan articularse las propuestas “en nuevos espacios que permiten establecer comparaciones y secuencias significativas” (Exposición Caso Mondrian, 2020). Los tiempos en Internet son acelerados, saltamos de link a link casi sin darnos cuentas, la atención es dispersa, lo que debe tenerse en cuenta a la hora de embarcarnos en un proceso de digitalización. En el Caso Mondrian esta cuestión ha sido bien analizada, delimitando de una forma clara la duración de la exposición. El tiempo de duración de la exposición, aunque siempre se trata de algo quizás subjetivo, es más o menos de una hora. Manuel Fontan afirma que la exposición larga con “80 obras” no tiene sentido en el formato digital. A su vez la persona que entrevistamos afirma que “la duración es correcta” (Olaizola, entrevista telefónica, 16-12-2020). Es fundamental “apoyarse en la interactividad específica con lo digital” (Exposición caso Mondrian, 2020).

Por último y como un punto de crítica constructiva a la propuesta considero que hubiese sido acertado una parte en la que poder interactuar con el resto del público, sobre todo “en la parte final” como indica la persona entrevistada y mi propia experiencia. No se trata de establecer una compleja forma de interacción entre los usuarios como si de un videojuego se tratase, pero se podría haber diseñado un tablón de comentarios, de forma sencilla, práctica, y potenciando la interacción entre el público y la obra. El encuentro debe de ser una pata importante para pensar en estas formas de digitalización, los usuarios de Internet tienen la necesidad de comentar, y dialogar como han demostrado las RRSS o plataformas de vídeos para YouTube. Y deberíamos ser capaces de generar estos espacios de diálogo en las propuestas culturales de los entornos digitales.

En líneas generales tanto el modo de digitalización seleccionado, como la propuesta en si misma me parecen realmente acertados. Utilizando un grado de complejidad tecnológico sencillo, el trabajo de investigación y dialogo por parte del equipo con el artista ha sido excepcional. Es uno ejemplo de que los procesos de digitalización no deben ser juzgados y planteados desde las lentes tecnófilas, sino desde la capacidad narrativa que nos permite lo digital, que en este caso se consolida con el trabajo de investigación previo por parte del equipo.

### **6.3. Cultura y videojuegos: El concierto de Travis Scott en Fornite.**

Los juegos han sido un elemento fundamental de la cultura para la humanidad desde hace miles de años, representado en juegos milenarios que se siguen practicando como el ajedrez. Con el estudio de un juego es posible conocer una gran cantidad de cuestiones relacionadas con la cultura, el arte, los modelos lógicos, el lenguaje y las identidades (Handelman, 1974). El juego esconde muchos elementos culturales y a su vez puede darnos pistas sobre los modelos sociales, las formas de relacionarse, las normas, los significados y cosmovisiones de aquellos que los juegan. Se trata de un indicativo cultural muy útil para el campo de los estudios culturales.

En las sociedades industriales el juego se fue conformando como antítesis al mundo productivo del trabajo, y siendo cada vez más relegado a las edades de la niñez, encasillando al juego como improductivo, o incluso “pérdida de tiempo” (Hidalgo, 2011). Con la excepción del mal llamado “juego” de apuestas, que se practicaba en todos los estratos sociales y que introducía el dispositivo económico en la lógica del juego lúdico, en dónde la ganancia/perdida era la propia esencia del juego, al igual que en la bolsa de valores.

De esta manera, incluso en el mundo académico fuera de la antropología y de algunas concepciones freudianas del juego como elemento de sanación, el juego como campo de estudio ha sido abandonado durante el SXX. Empezando a recobrar interés cuando emerge la industria de los videojuegos como fenómeno de consumo global en los años noventa. En la actualidad ya existen grandes departamentos dedicados exclusivamente al estudio y desarrollo de videojuegos como en la universidad de Southern California, que se ha posicionado como una de las mejores al respecto. No obstante, siendo bastante relegado a disciplinas como la ingeniería informática o el diseño, y en dónde considero que las ciencias sociales como la antropología, o de alguna otra forma la propia gestión cultural tiene mucho que analizar y proponer al respecto.

En el campo de la gestión cultural han sido numerosas las iniciativas que han introducido el videojuego en sus programas como, por ejemplo, la propuesta del CCCB “Game Play. La cultura del videojuego”. El videojuego casa a la perfección con la museística contemporánea de concebir al público como un elemento activo y no pasivo de la experiencia cultural, y cuando ha sido introducido en los circuitos museísticos lo ha hecho desde el paradigma de la estética relacional (Bourriaud, 2008), considerando la “obra de arte” no como el proceso, ni el objeto, sino como las interacciones humanas que se dan entorno a la propia obra. El videojuego se fundamenta en la propia acción del que juega, lo que permite un océano de posibilidades y acciones diversas y únicas para el jugador. Si entendiésemos al videojuego como obra, la obra se daría siempre

cuando el jugador desarrolla la propia acción, la narrativa del videojuego se va construyendo en parte mediante estos mecanismos que activan el movimiento del juego y que son decisiones particulares y únicas.

Si antes hemos comentado como ciertos equipamientos culturales han introducido los videojuegos en sus circuitos, en el caso que vamos a analizar a continuación el proceso es el contrario, la industria del videojuego ha incorporado propuestas culturales en su formato, como en el caso que nos atañe, mediante un concierto. La pandemia y más concretamente el confinamiento ha redimensionado el plano virtual, convirtiéndose en un eje principal de las relaciones sociales y las propuestas culturales.

Pero exactamente ¿Qué es un videojuego? ¿Se trata de un nuevo arte? ¿Es tan solo una manera de jugar con un tablero más complejo y digital? En su tesis “Videojuegos: Un arte para la historia del arte” Ximena Hidalgo propone esta definición que considero interesante de sacar a colación:

“Un videojuego es un artefacto desarrollado en un medio visual/audiovisual digital, cuyo objetivo primordial, aunque no exclusivo, es el entretenimiento, y tiene la intención de proveer dicho entretenimiento o actividad a través del uso de uno o varios de los siguientes modos de involucramiento: juego sujeto a reglas, juego de reglas flexibles, interacción, ficción interactiva, o simulación interactiva” (Hidalgo, 2011)

Entendiendo el videojuego como un artefacto complejo, que, para su creación, y sobre todo en la época contemporánea, requiere de una gran cantidad de medios, narrativas y estéticas. El desarrollo de videojuegos no solo necesita de programadores, sino también de un equipo que escriba una historia, una narrativa, de coloristas, diseñadores e incluso personas que deben dar texturas a los elementos del videojuego. Se trata pues de artefacto cultural producido de forma colectiva, con un equipo amplio y multidisciplinar.

En los últimos años, los dispositivos móviles han permitido una mayor “democratización” de los videojuegos, consumidos por miles de millones de personas en todo el mundo. Según los datos de la Interactive Software Federation of Europe (ISFE, 2019) el 54% de la población europea juega a videojuegos. Si hablamos en términos económicos se calcula que en el año 2018 la facturación total de la industria fue de 122.500 millones de euros, cinco veces más que la industria musical. Pero no sólo sus números, sino que, además:

“el calado cultural es indiscutible, influenciando otras formas expresivas del arte, enriqueciendo los conceptos museísticos, transformándose en temas de interés intelectual y académico derivado de los programas de estudios universitarios para investigar y producir videojuegos, debido a la creciente demanda” (Hidalgo, 2011)

Igualmente, podemos considerar a los videojuegos dentro de lo denominado como industrias culturales. No se trata de una simple especulación, sino que ha quedado más que demostrado y constatado a raíz del estudio de Enrique Morales (2012) titulado cómo “El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria”, en dónde analiza la industria de los videojuegos a raíz de la consideración de esta industria como industria cultural por parte de las administraciones públicas. Por lo tanto, y pese que no suele tratarse de un campo de estudio recurrente, considero que es prioritario comenzar a pensar el papel de la gestión cultural y las ciencias sociales en un escenario que cada vez es más digital.

Conceptualizando a los videojuegos como un artefacto cultural digitalizado, podríamos especular acerca de si el videojuego es también un proceso de digitalización cultural, puesto que al final se trata de una historia interactiva digitalizada. Sin embargo, nuestro campo de estudio se limita a las propuestas culturales físicas que, frente a la incapacidad de disfrutarlas debido a los confinamientos, se han visto obligadas a cambiar su forma y formato. Este es el caso de lo que ha ocurrido con el rapero norteamericano Travis Scott cuando quería presentar a su público sus nuevas canciones, y lo hizo con la gira Astroworld dentro del mundo del videojuego de Fornite de la empresa de desarrollo de videojuegos Epic Games, durante el mes de abril de 2020.

Fornite es un videojuego gratuito lanzado para todas las plataformas de videojuegos (PC, playstation y Xbox) en el 2017. El escenario donde se desarrolla el juego se compone de una gran isla con diversos escenarios en su interior, y existen tres modalidades de juego diferentes: la competitiva, denominada como Battle Royal, la cooperativa o salvar el mundo y la modalidad creativa. Es un juego que puede ser jugado individualmente o en equipo, que se basa principalmente en formato shooter y construcción y que permite la personalización del personaje con el que se juega mediante el cambio de los vestidos, apariencia, o género, denominadas como skins en el argot de los videojuegos. Según los datos del propio videojuego hay más de 240 millones de usuarios registrados, existiendo ligas profesionales internacionales del modo competitivo.

Concretamente para este concierto de Travis Scott, la compañía desarrolladora del videojuego creó una modalidad especial en dónde los usuarios no se podían “matar” entre ellos durante el concierto, lo que permite una mayor fluidez para el usuario, a la vez que genera una diferenciación concreta entre el evento de Astroworld y la modalidad de juego pura.

Los jugadores se conectaban a un servidor (existiendo miles de ellos) con sus amigos, y debían acudir a una parte concreta del mapa del videojuego anunciada previamente por Epic Games. Lo que limitaba a un total de cien usuarios por servidor. Según los datos de Fornite, más de 12 millones de usuarios vieron la gira de Travis Scott, a lo largo de los cinco conciertos que se realizaron durante dos días, de algo más de diez minutos de duración cada uno.

La empresa de videojuegos Epic Games anunció el evento como si de una verdadera gira se tratase, con la siguiente publicación en su página web:

#### “FORTNITE Y TRAVIS SCOTT PRESENTAN: ASTRONOMICAL

Del 23 al 25 de abril, despeguen a otra órbita en un viaje musical de Travis Scott y el estreno mundial de un tema completamente nuevo. Astronomical es una experiencia de otro mundo inspirada en las creaciones de Cactus Jack y construido desde cero en Fornite.

Para asegurarnos de que todo el mundo pueda disfrutar de Astronomical, dispondremos de varias fechas de gira con horarios para jugadores de todo el mundo. Entren en el horario que les venga mejor o pillen otro espectáculo con sus amigos si se lo perdieron.

A continuación, encontrarán un resumen. Y recuerden, la apertura de puertas será 30 minutos antes del espectáculo. ¡Lleguen temprano para conseguir un lugar! En las siguientes fechas y horarios: 2020-04-23T3:00 2020-04-24T14:00 2020-04-25T04:00 2020-04-25T15:00 2020-04-25T22:00” (Epic Games, 2020)

Además, el post incluye un mapa del mundo de Fornite, y la localización exacta del mapa en dónde se desarrollará el concierto. Como podemos observar tanto el lenguaje como las formas de anunciarlo se asemejan al modelo utilizado en festivales y conciertos musicales en vivo. Introduciendo horarios y recomendaciones como “lleguen temprano para conseguir lugar” para el buen desarrollo del concierto. Incluyendo términos que contextualizan el evento en una experiencia cultural digital, como por ejemplo “viaje musical” o la propia definición de “experiencia de otro mundo”. Al denominarlo como algo de “otro mundo” da campo a la imaginación sobre la cantidad de posibilidades que genera realizar un concierto dentro de un mundo de un videojuego. La virtualidad posibilita lo inimaginable, “todas las ideas son posibles en una exposición digital” (entrevista González con Fontán, 19-11-2020).

Respecto al desarrollo del propio concierto, y como recogí en mi cuaderno de campo para realizar la etnografía virtual, el concierto acontece en una de las islas del mundo virtual, en un servidor especial. Para poder entrar a un servidor del concierto se debe estar con antelación en los horarios y fechas indicadas por la plataforma. El personaje con el que juegas puede moverse por todo el mapa, y alejarse o acercarse a lo que es el concierto, lo que garantiza una percepción visual única respecto al resto de jugadores. También es posible bailar con el personaje del juego,

teniendo una serie de bailes diferentes que pueden ser personalizados, pero también comprados en la tienda del juego. La interacción entre el público del concierto aparte de mediante los movimientos, se realiza a través de un chat de voz. Podríamos afirmar que la narrativa del evento se entrelaza entre el show musical y las decisiones mecánicas que realiza el jugador durante el desarrollo del mismo, generando una sensación de público activo, agente, con capacidad de tomar decisiones propias a través del personaje con el que juega.

Una vez el público está dentro del servidor y se cumple la hora de inicio del concierto, comienza a sonar la música y se ilumina la pantalla que se encuentra en el escenario virtual. De repente un micro mundo/nave espacial aparece dentro del propio mundo de Fornite. Cuando el ritmo musical rompe, algo explota y el holograma del rapero Travis Scott (gigante en comparación con el personaje del público) aparece cantando la primera canción. El mundo virtual permite una escenografía imposible de desarrollar en el mundo físico, la equivalencia con la realidad se da sobre todo en el parecido físico del holograma del cantante, mientras que la ficción se desarrolla durante los cambios recurrentes de escenografía con tintes surrealistas, como una lluvia de meteoritos, o parte del concierto dentro del mar del mundo de Fornite. El holograma del rapero ha sido programado imitando sus movimientos con la ayuda de una grabación real, la música ha sido grabada especialmente para el evento, pero no es un directo, sino más bien un semidirecto como veremos más adelante.

Si hasta ahora hemos estado hablando de las características propias del concierto, para el análisis de las interacciones/discursos de los usuarios nos podemos remitir a cientos de videos de youtubers reaccionando al evento. Por ejemplo, en el vídeo del famoso youtuber español Rubius (Rubius en Youtube, 24-4-2020) podemos escuchar las conversaciones con sus amigos durante el concierto y opiniones acerca del evento. Una cosa que sorprende en varios de estos vídeos observados en la red es que en muchos casos los usuarios también bailaban físicamente mientras escuchaban a Travis Scott. Es decir que el ciber-movimiento del personaje del juego, se trasladaba de alguna manera a la realidad, al plano físico y material de la vida. Puede ser que esto se deba a la capacidad de Fornite de promocionar el evento como si fuese un concierto físico, o a las concepciones previas de los usuarios respecto al comportamiento que se tiene durante un concierto de rap. A su vez los usuarios también consumían bebidas durante el evento, como podemos ver en diversas video reacciones (Orslok en Youtube, 24-4-2020). La corporalidad que se desarrolla en el seno del propio videojuego atraviesa la pantalla para introducirse en el plano físico, no solo hay una manipulación del jugador al personaje del juego, sino que también se produce lo contrario, el juego transforma la corporalidad del jugador, del público activo.



Respecto a las valoraciones del público encontramos, gracias a la etnografía realizada con video reacciones de personas que estuvieron en el concierto en la plataforma de Youtube, una gran acogida general. Afirmaciones como “lo mejor que ha hecho Fornite en años” (Orslok en Youtube, 24-4-2020), “si Fornite siempre fuese así estaría todo el rato jugando” (Rubius en Fornite, 24-4-2020) o “he acabado incluso sudando” (Ari Gamplays en Youtube, 24-4-2020), nos da pie a decir que el público ha valorado positivamente la iniciativa, adoptándola como otra forma más de “ir” a un concierto. Pero debemos de incorporar una cuestión única a la hora de analizar el público, en el circuito de los videojuegos ya no solo está el jugador, que en este caso es el público del concierto, sino que existe otro público que se trata de aquellos que ven a un jugador jugar mediante plataformas de streaming como Twitch. Es decir que tenemos al público que está viendo el concierto en el videojuego y a aquellos que observan al público del concierto sin estar dentro del videojuego. A este segundo público se le puede denominar como “gameyeurs” (Castro, 2018), al tratarse de aquellos que miran como otros juegan sin ser vistos. Anteriormente hemos realizado un símil entre la obra de arte y el videojuego, y hemos señalado que la obra del videojuego se da en la acción, en este caso el “gameyeur” será el que recibe la obra sin intervenir en ella, la obra “total”. Se trataría de ese sujeto pasivo de los museos del siglo pasado.

Parándonos a reflexionar acerca de los datos del evento, con más de 14 millones de personas que lo han visto en directo en uno de los cinco conciertos que se dieron, podemos afirmar que se trata del evento musical en semi-directo (semi puesto que el cantante no está en directo cantando, pero sí que está el público reuniéndose en una franja de tiempo concreta) más masivo a nivel internacional. Es evidente que la pandemia ha acelerado los procesos de digitalización, pero este modelo, que incluye dos grandes industrias culturales como son la del videojuego y la música se trata de algo sin precedentes, tanto a nivel de público como de formato.

Como hemos venido comentando a lo largo del trabajo, queremos tener presentes las desigualdades que se dan en el mundo digital. En este caso, aunque se trate de un videojuego gratuito requiere de un hardware y software relativamente modernos que no todo el mundo tiene a su alcance, y que los estratos poblacionales de mayor edad no conocen. Además, hay determinados bailes, y vestidos que se pueden incorporar al personaje con el que se juega que requiere de pago. En muchas ocasiones, esos “gameyeurs” que hemos denominado previamente, ven jugar a alguien puesto que sus dispositivos no tienen los requisitos básicos a nivel de hardware. A nivel de hardware y cómo podemos consultar en los requisitos oficiales de hardware, se necesitan dispositivos de mayor potencia para jugar que para ver jugar desde una plataforma de stream. Por otro lado, e introduciendo la perspectiva feminista, no debemos

olvidar de que el mundo de los videojuegos ha sido monopolizado por los hombres, incluso la publicidad o nomenclaturas de los creadores de consolas han fomentado esa visión desde hace años con la famosa “Game Boy”. La narrativa de muchos juegos históricos como Mario Bros o Zelda se desarrolla en el estilo de tramas denominado como “dama en apuros”. Aunque Fornite permite al jugador seleccionar el género del personaje con el que se juega, el entorno es un espacio hipermasculinizado, fomentado por la modalidad competitiva. Además, el resto de conciertos que se han realizado en Fornite a raíz del éxito del de Travis Scott, son todos de artistas masculinos: Steve Aoki, Dillion Francis, Deadmau y J Balvin, lo que demuestra la transversalidad del patriarcado en las TIC.

El caso que hemos estudiado se trata de un proceso digitalización complejo, tanto para su desarrollo como para su análisis. Necesitaríamos de más tiempo y recursos para una investigación completa que sea capaz de desgranar todos los mecanismos culturales y sociales que se dan en este tipo de procesos de digitalización cultural a través de los videojuegos. Se trata de un ejemplo de gran producción a escala global, que nos puede servir para repensar las propuestas culturales desde lugares cercanos a los estratos poblacionales de menor edad. La gestión cultural y las ciencias sociales no se pueden quedar al margen de los nuevos productos culturales de masas, debemos de ser capaces de desarrollar propuesta que incorporen los nuevos mundos virtuales, sin dejar a nadie atrás y entendiendo que estos procesos son también formas de democratizar la cultura. ¿Os imagináis una exposición del Prado en Fornite? ¿O un concierto de opera en directo en el GTA? Las posibilidades que ofrece este nuevo escenario para el mundo de la gestión cultural son infinitas, tan solo debemos comprender la potencia de los videojuegos como elemento cultural agregador.

## **7. CONCLUSIONES**

Los procesos culturales en la actualidad están estrechamente vinculados a las nuevas tecnologías. Cada avance tecnológico, desde el internet más básico hasta los nuevos formatos de realidad virtual abren un nuevo campo de posibilidades a la gestión cultural y a los estudios culturales. Los dos ejemplos analizados, tanto el Caso Mondrian como el concierto de Travis Scott sostienen que la pandemia ha acelerado los procesos de digitalización, constituyéndose nuevos modelos de formas de exponer y habitar Internet. La Globalización no solo ha generado un rápido tránsito de las mercancías a nivel internacional, sino también ha creado nuevos espacios globales de subjetivación y significación.

Este escenario ha hecho emerger elementos de desterritorialización cultural, pero al mismo tiempo ha territorializado otros lugares fuera del mundo material, como hemos comprobado en los ejemplos analizados. En el Caso Mondrian, aunque el contexto de Internet es siempre global, se da en términos más locales, haciendo alusión al lugar de la Fundación y a su historia con Mondrian. Sin embargo, en el caso de Fornite vemos como se trata de un contexto globalizado, millones de usuarios de todo el mundo se conectan a ver un mismo evento compartiendo un mismo lenguaje de movimientos y técnicas, lo que nos puede hacer pensar que se trata de un modelo que actúa como dispositivo de homogeneización cultural a escala global. Con Internet como la gran infraestructura que lo permite, como medio, pero también como lugar habitable desde dónde se reconfiguran las identidades. Necesitaríamos de más tiempo, y un mayor trabajo de campo etnográfico para determinar si también todo esto guarda relación con algún proceso de aculturación.

Respecto a la cuestión de la brecha digital hemos visto cómo se articula en dos vertientes, la que está referida al público, y la que está en relación con los creadores de contenido. Es evidente que cuando mayor complejidad de digitalización requiere el modelo, mayor brecha digital va a existir, respecto a los usuarios porque no disponen de los hardware, software y conocimientos necesarios (como vimos en el caso de Fornite con las personas que ven streams en vez de jugar) y en cuanto a los gestores culturales porque no disponen de medios y recursos. El proceso de digitalización del concierto de Travis Scott ha sido posible a la conexión entre dos grandes industrias culturales, ambas estadounidenses, como son la música y los videojuegos. Extrapolar ese ejemplo a propuestas con menos recursos como la de la Fundación Juan March no tiene sentido, mientras que en un modelo la narrativa es lo fundamental, en el otro lo es el desarrollo tecnológico. Como gestores culturales debemos adaptar las propuestas digitales a nuestro público, pero a su vez a nuestros medios y posibilidades. Teniendo presente que las desigualdades sociales también se dan en los entornos de las TIC, y que entender los valores de la democratización cultural en un mundo digitalizado pasa inevitablemente por hacer los contenidos accesibles. Comprendiendo que los procesos de digitalización se dan en dos campos. Uno de ellos el agregador, que logra conectar con una gran cantidad de público, que posibilita la creación de nuevos mundos y narrativas. El otro campo es el excluyente, que reproduce de alguna manera las desigualdades sociales existentes (clase, género...). A la hora de enfrentarnos a futuros procesos de digitalización deberemos tener presentes estos dos campos.

Al inicio de empezar a pensar este trabajo intuía que existían unos procesos de digitalización técnicos y otros artísticos. Si embargo una vez me tuve que enfrentar a desarrollar una clasificación propia debido a la inexistencia de una previa, me di cuenta de que la hipótesis que había planteado era errónea, tanto para el análisis como a nivel metodológico. Una clasificación no puede darse mediante indicadores subjetivos, sino que ha de hacerse mediante variables objetivables que de alguna forma podamos cuantificar para su taxonomía. De esta manera considero que la propuesta de clasificación, aunque es modesta, es un buen punto de partida para un proyecto de investigación. La mayor o menor complejidad tecnológica para un proceso de digitalización nos es útil para una primera aproximación, y a su vez comprender la amplitud del campo de estudio al que nos enfrentamos.

La exposición digital del Caso Mondrian nos da muchas pistas de las problemáticas y potencialidades con las que nos podemos encontrar mediante un proceso de digitalización de este estilo. La exposición tiene muy presente el campo digital en el que se desarrolla, su capacidad de posibilidades infinitas, pero también su parte limitante, haciendo al público participe de tales preocupaciones. La narrativa y el texto conforma un eje principal de la presentación, mediante la incorporación de audiovisuales y rótulos, sumergen al espectador en la experiencia, lo acompañan, el texto se convierte en el guía, pero también en el acompañante que realiza comentarios acerca de la obra que observamos. Embarcándose en un dialogo entre Mondrian y lo digital, entre el sujeto y el campo. La obra no se da por lo tanto como algo aislado, sino que queda perfectamente enmarcada en el medio en donde se desarrolla. A su vez la selección de Mondrian como primer artista con el que realizar una exposición digital se trata de un gran acierto, su estilo neoplásicista, su aurea mística y su relación con la música y ciudad, casan a la perfección con los entornos digitales. El propio diseño del movimiento entre un cuadro y otro, ese pequeño detalle, guarda relación también con la obra del artista. Este caso nos demuestra que, sin un número indefinido medios, seleccionando bien lo que se expone, realizando una buena narrativa y rescatando los fantasmas del pasado casi de una forma detectivesca, las exposiciones digitales son no solo una alternativa circunstancial sino un modelo que nos abre un gran abanico de posibilidades y formatos.

Si el Caso Mondrian es una muestra realizada desde el entorno local, con pocos medios y con una gran presencia del texto, el concierto de Travis Scott en Fornite es en cierta medida el caso opuesto, una superproducción en dónde lo audiovisual se impone como forma hegemónica pero también la interacción con el resto de los usuarios. El diseño de la gira de Travis Scot por este peculiar “mundo” se ha planteado de la misma manera que una gira física, con sus horarios, sus normas, y su localización. Los números de espectadores del evento según los datos de los

desarrolladores de más de 14 millones de en directo denotan la magnitud de los videojuegos como artefacto cultural de masas en la actualidad. A su vez según un reciente estudio el 60% de los jugadores de Fornite son menores de 12 años (Gil; González; Paderewski; Arnedo-Moreno, 2019) lo que debe hacernos reflexionar acerca de los paradigmas éticos que se dan en estos entornos. Por otro lado, estos nuevos mundos que emergen de los videojuegos están también atravesados por las estructuras de poder relacionadas con la clase social, el género...etc

El presente trabajo nos ha permitido realizar una aproximación a los procesos de digitalización cultural, generando una taxonomía básica, y analizando los discursos, significados y cosmovisiones que se dan en las propuestas culturales de los entornos digitales como el Caso Mondrian o el concierto de Travis Scott en un videojuego. Considero que hemos producido una interesante base para futuras investigaciones que se enmarquen en la línea de los estudios culturales digitales. Entendiendo los entornos digitales no como un sustitutivo de lo material, sino cómo un nuevo campo de experimentación para la gestión cultural y las ciencias sociales. Este trabajo tiene también una intención de alertar, de negar que los procesos de digitalización son simplemente técnicos, sino que intervienen de forma frontal en los dispositivos socioculturales de las sociedades contemporáneas. Tratando también de resituarnos en este nuevo mapa.

## **8. BILIOGRAFÍA**

ALBERO, C (2017): "Sociedad de la información y brecha digital en España" Revista Panorama Social n25

ARCHIVOZ (2020, Mayo, 11) Entrevista con Matías Bultelman y Pablo Suárez. Recuperado de: <https://www.archivozmagazine.org/es/suarez-butelman-bibliothack/>

BOAS, F (2008): "Textos de antropología". Editorial Universitaria Ramón Areces. Madrid.

BODEMER, K (1998): "La globalización. Un concepto y sus problemas" Nueva Sociedad N 156

BOURRIAUD, N (2008): "Estética relacional". Universidad nacional de arte, Buenos Aires.

CASTAÑO, C (2008): "La segunda brecha digital" Ediciones Cátedra

CASTELLS, M (2001): "Internet y la sociedad en red" UOC.

CASTRO, E (2019): "Yo soy un "gameyeur": el goce de ver jugar al Otro" Seminario sobre Internet y filosofía. Rescatado de:

[https://www.youtube.com/watch?v=oxaa0pSJgk&t=5204s&ab\\_channel=ErnestoCastro](https://www.youtube.com/watch?v=oxaa0pSJgk&t=5204s&ab_channel=ErnestoCastro)

COHELO, T (2004): "El concepto de cultura en la política cultural". UOC, UdG y UIB.

CUCHE, D (1999): "La noción de cultura en las ciencias sociales". Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires

DUPERRÉ, G (2019): "Digitalización del Patrimonio Cultural en el contexto de las Industrias Culturales y Creativas: Diseño Experimental de un Museo Virtual". European public and social innovation. Universidad Nacional Tres de Febrero, Argentina

ECHVERRÍA, A (2009): "La dicotomía emic/etic: Historia de una confusión." Ed Anthropos. Barcelona

ESCOBAR, A (2005): "Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la ciber cultura" Revista de CCSS, Universidad de North Carolina.

ESTALELLA, A (2017) " Etnografía de lo digital. Remediaciones y recursividad del método antropológico" Revista de Antropología Iberoamericana. Vol13, N 1.

FONTAN, M (2020, Noviembre,11) Entrevistado por Ramón González en el canal de Youtube de la Fundación Juan March. Vista online: [https://www.youtube.com/watch?v=U0eoldpY5m8&ab\\_channel=FUNDACI%C3%93NJUANMARCH](https://www.youtube.com/watch?v=U0eoldpY5m8&ab_channel=FUNDACI%C3%93NJUANMARCH)

FOUCAULT, M (2008). "Microfísica del poder". Ediciones Estáticas. HackBiblio

GARCÍA, N; RIVERO, L; RICIS, J (2020) "Brecha digital en tiempo de covid" Hekademos: revista educativa digital.

GIL; GÓNZALEZ, PADEREWSKI, ARNEDO-MORENO (2019): "Situating the Appeal of Fortnite Within Children's Changing. Play Cultures". SAGE Publications.

HANDELMAN, D (1974): "A Note on Play" American Anthropologist

HERNANEZ, T (2010): "Cultura y globalización, diversidad y homogeneización" UOC, UdG y UIB.

HIDALGO, X (2011) "Videojuegos. Un arte para la historia del arte." Tesis doctoral, Universidad de Granada.

HORRIGAN, D (2009): "Branded content: a new model for driving Tourism via film and branding strategies". Tourismos: an international multidisciplinary refereed journal of tourism, N 4

LATOURET, B (2017): "Lecciones de sociología de las ciencias." Arpa ediciones, Barcelona.

MIHAL, I: "Digital inclusion and cultural management in the Mercosur: the Points of Culture Program" en *Versión. Estudios de Comunicación y Política* Número 34

MORALES, E (2012) : “El reconocimiento institucional español de los videojuegos como industria cultural: propuestas para crear industria” . Derecom, Nueva Época. N11.

MUROLO, L (2010): “Cuatro conceptos para interpretar el cruce entre digitalización y sociedad”. Kairos n26, revista de ciencias sociales.

ORTÍZ, R (1996): “Cultura, modernidad e identidades”. Nueva Sociedad N138

PEREIRA, J (2019) “El control de la calidad en la digitalización de bienes culturales” Revista Ph del instituto andaluz de patrimonio histórico.

SAVAZONI, R (2010): “Democracia, innovación y cultura digital.” en “De la digitalización cultural a la cultura digital”, Dighitum N12, UOC.

TORRES, D (2011): “Realidad aumentada, educación y museos”. Icono14, revista de comunicación.

TYLOR, E (2017): “Antropología: introducción al estudio del hombre y la civilización.” Editorial Maxtor

UZELAC, A (2010). “La cultura digital, un paradigma convergente donde se une la tecnología y la cultura: desafíos para el sector cultural” DIGITHUM, ED UOC.

VVAA (2010) coordinado por Alsina,P : “De la digitalización cultural a la cultura digital”. Dighitum N 12, editorial UOC.

#### MATERIALES DE LA ETNOGRAFÍA DIGITAL:

ARI GAMEPLAYS (24-4-2020): “ El concierto de Travis Scott”. Vídeo de Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=jpVBpTYd20&t=156s&ab\\_channel=AriGameplays](https://www.youtube.com/watch?v=jpVBpTYd20&t=156s&ab_channel=AriGameplays)

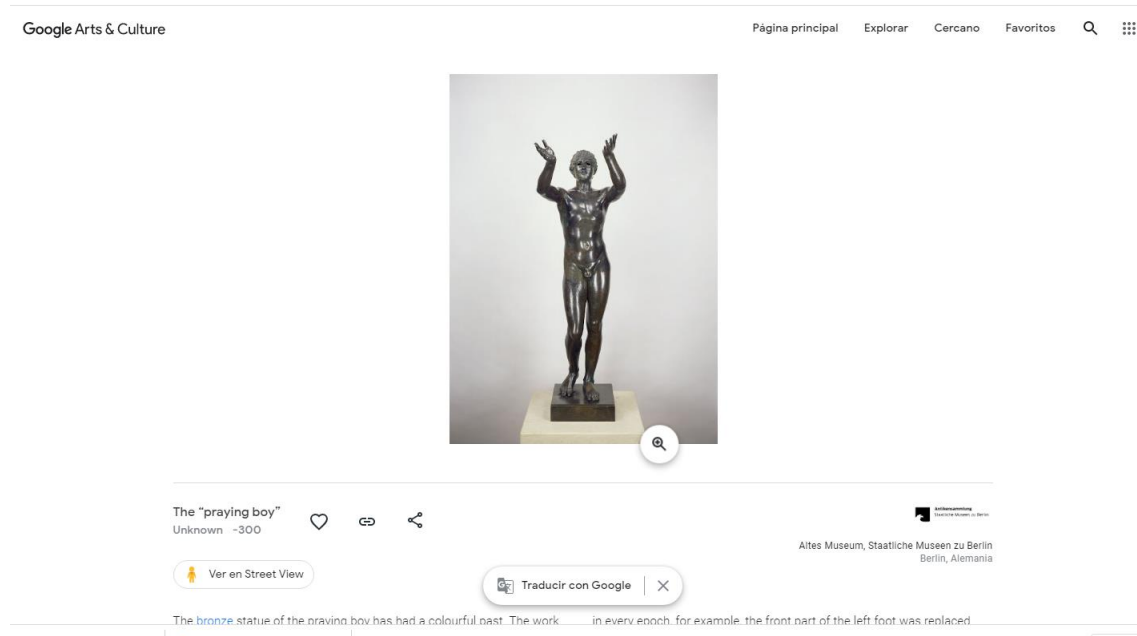
EL CASO MONDRIAN (2020): Exposición de la fundación Juan March. Visita digital: <https://www.march.es/arte/exposiciones-digitales/caso-mondrian/>

ORSLOK (24-4-2020): “Scot el travieso en concierto” Vídeo de Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=00t12dEF070&ab\\_channel=orslokX](https://www.youtube.com/watch?v=00t12dEF070&ab_channel=orslokX)

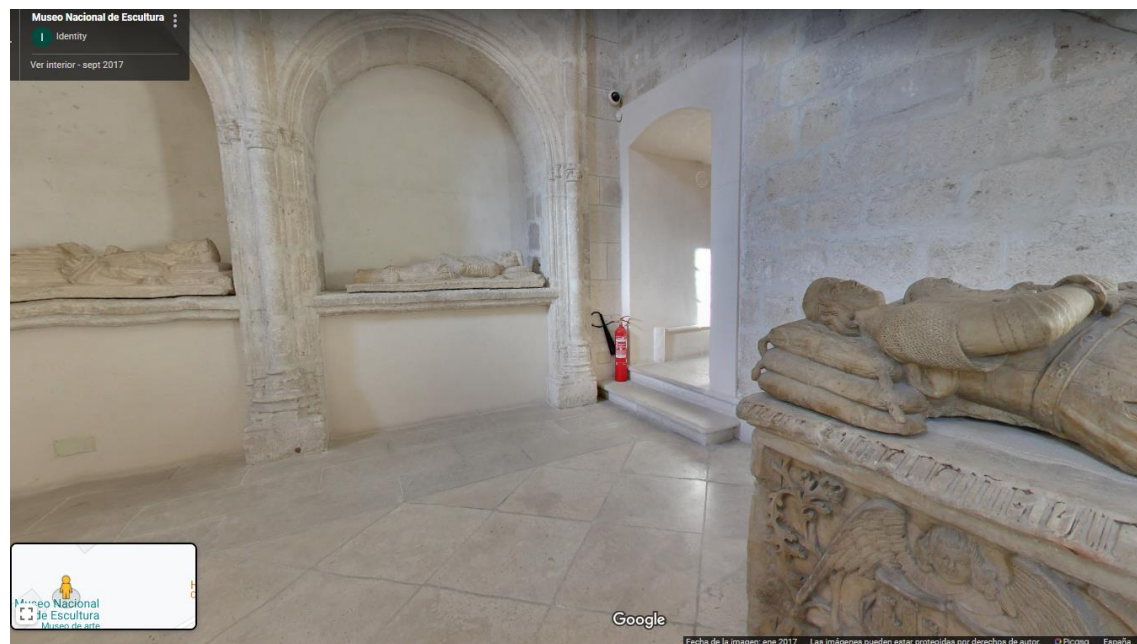
RUBIUS (24-4-2020): “ 4 borrachos reaccionan al concierto de Fornite de Travis Scott”. Vídeo de Youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=Eys8k\\_v0Q1s&ab\\_channel=RubiusZ](https://www.youtube.com/watch?v=Eys8k_v0Q1s&ab_channel=RubiusZ)

## 9. ANEXOS

Ilustración de los procesos de digitalización:



(Ejemplo de digitalización simple, del Altes Museum de Berlin, en Google Arts and Culture)



(Ejemplo de 3D. Visita al Museo Nacional de Escultura desde Google Maps)





**F**antasmas... ¿Y qué tiene que ver Piet Mondrian, esa especie de serio *dandy* purista, con el evanescente mundo de los fantasmas? Mucho, en realidad: para empezar, esos cuatro rasgos de su vida y su obra comparten aire de familia con el carácter fantasmático propio de los objetos digitales (los únicos presentes en una exposición como esta).

Al igual que en el caso de las formas en la obra de Mondrian, tampoco los fantasmas son materiales, sino más bien abstractos; solo aparecen póstumamente, tras la muerte de sus titulares. También en un mundo dominado por la ciencia (como el de Mondrian), la tecnología y los medios (como el nuestro) se sigue creyendo en ellos. Y, por último, la música y el baile, que le fueron tan queridas, son tan inmateriales como los fantasmas, porque desaparecen conforme se les hace existir.

(Ejemplo de exposición digital. El caso Mondrian de la Fundación Juan March)



(Ejemplo de Mundos Digitales. El concierto de Travis Scott en el videojuego Fornite)



(Ejemplo de Realidad Aumentada en un cuadro, Fuente: El Universal)



(Ejemplo de Realidad Virtual mediante gafas de RV, Museo Arqueológico Nacional)