

Entrevista a José Luis de Vicente* (por Jordi Sabaté Martí)

*experto en cultura digital

1 de abril de 2010

Fuente: Consumer Eroski



hoy en España.

La noción de cultura es uno de los grandes debates de la actualidad. La irrupción de Internet y las herramientas digitales han puesto al alcance de cualquier persona la capacidad de generar creaciones artísticas más allá del talento de cada individuo, que queda como único factor diferencial. A raíz de esto, han surgido innumerables propuestas y modelos de expresión cultural que ponen en cuestión los viejos patrones de explotación industrial, como puedan ser los libros, los discos, las proyecciones cinematográficas, etc. Por otro lado, el hecho de que los usuarios estén en permanente conexión entre ellos, obliga a sacar las obras culturales de las universidades e instituciones para someterlas al escrutinio popular. La cultura deja de ser un fenómeno aislado y elitista para pasar a ser un hecho social, que no puede descoserse de su entorno y que no tiene, en ocasiones, un único creador sino muchos remezcladores. ¿Son cultura las remezclas? ¿Qué diferencia a la cultura digital de la tradicional? ¿Se podrá sintetizar la cultura del futuro en un cuadro, un libro o un disco? José Luis de Vicente es una de las personas más preparadas para responder a estas preguntas porque ha seguido, desde más cerca, la evolución del arte en la nueva era. Ha sido comisario de numerosas exposiciones y ha organizado ciclos de conferencias con ponentes de primera línea mundial, como el Copyright y, hace pocos días, el Now: redes complejas, para el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. También escribe con asiduidad sobre este tema en diversos medios de comunicación.

¿Cómo definiría la profesión que desarrolla?

Me considero un investigador cultural, porque me interesa explorar a fondo determinados aspectos de la cultura y las artes contemporáneas, así como su relación con otros ámbitos de producción intelectual. Aunque a veces hago el papel de periodista, de comisario de exposiciones, de gestor cultural, de dinamizador o de profesor. Pero no me siento ninguna de estas cosas en un sentido vocacional.

¿La universidad es todavía el principal refugio de la cultura?

Hoy en día, los espacios de investigación en humanidades por excelencia, como las universidades, son insuficientes para trabajar con nuevas formas de operar, nuevas metodologías. Por eso hay otros contextos de trabajo, como Internet, los medios de comunicación o las nuevas instituciones culturales, que son más operativas para desarrollar esta clase de investigación en abierto, con modelos colaborativos y en contacto más directo con la sociedad. Hay muchos colectivos, agentes, empresas e instituciones que aplican ya este modelo de investigación "híbrida" en laboratorios culturales abiertos, que trabajan en público y en tiempo real. Me refiero a espacios como Medialab Prado en Madrid y CitiLab en Cornellà (Barcelona), o grupos como Platoniq y Zemos98 que, en mi opinión, realizan algunas de las contribuciones más importantes a la práctica cultural

¿Qué es la cultura digital?

Clay Shirky, autor de la teoría de la "Larga cola", que es uno de los analistas más sensatos al escribir sobre el impacto social de Internet, dice que los cambios importantes no suceden cuando la sociedad adopta nuevas tecnologías, sino cuando adopta nuevos comportamientos. De la misma manera, los nuevos modelos de cultura -y no estoy seguro de que "cultura digital" sea una etiqueta útil- tienen que ver con transformar los procesos que dan forma a esta cultura y con las relaciones de conocimiento que se establecen en ellos.

¿En qué se diferencia de la denominada cultura analógica?

"Espero que cada vez entendamos más la cultura como el gran laboratorio de la sociedad en el que se proponen hipótesis y se ensayan soluciones a nuestros problemas y conflictos"

Las diferencias están en las formas de colaboración colectiva posibles a través de Internet, en el papel de la creatividad para desarrollar nuevos escenarios vitales que respondan a los grandes retos de nuestro tiempo, en convertir la producción cultural en un laboratorio abierto a contribuciones, en que todo es provisional y nada se da por acabado, en una relación más fluida y cooperativa entre artistas, científicos y tecnólogos, etc. La estructura actual de las instituciones y las industrias culturales no responde todavía muy bien a esta reordenación de los elementos, pero espero que esto acabará por asumirse como una prioridad urgente.

¿Qué papel cree que ha tenido la cultura en la sociedad tradicional y cuál tendrá en el mundo interconectado que supone la sociedad digital?

Espero que cada vez entendamos más la cultura como el gran laboratorio de la sociedad en el que se proponen hipótesis y se ensayan soluciones a nuestros problemas y conflictos. Esto supondría convencer a los políticos de que la cultura no es ocio ni algo con lo que llenar el tiempo libre, y que no sólo no es un gasto prescindible sino que es, junto con la ciencia y la educación, la mejor inversión que la sociedad puede realizar en sí misma. Tampoco estaría mal convencer de esto a los editores de la sección de Cultura de los medios de comunicación, para quienes la palabra "cultura" quiere decir, casi siempre, industria cultural y política cultural.

Los lobbies del Copyright alegan que la música grabada y el cine desaparecerán si no se consigue mantener una industria cultural que remunere a los creadores. ¿Está de acuerdo?

"Está en entredicho un modelo de explotación de la cultura del que se benefician una parte muy pequeña de quienes producen las obras"

En el caso más extremo, se acabaría un modelo de explotación de la cultura basado en la escasez, del todo piramidal, del que se benefician una parte muy pequeña de quienes producen las obras culturales. En España, esta pequeña parte intenta monopolizar el uso de la etiqueta "cultura", cuando una inmensa cantidad de productores culturales no se identifican con sus valores y no defienden su modelo, y cuando la condición de autor no se puede identificar con la de profesional de la cultura. El hecho de que las superproducciones de Hollywood y los grupos de música multitudinarios sigan como los motores económicos de algunas industrias culturales es algo que nadie puede asegurar de cara al futuro. Y que se juzgue como "objetivamente malo" el hecho de que las cosas dejen de ser así, me parece dudoso.

¿Usted cree que la cultura y el arte acabarían si se impusieran las licencias GPL o Creative Commons?

No creo que el objetivo de las licencias GPL o Creative Commons sea imponerse. No son soluciones universales que se puedan aplicar de manera uniforme a cualquier tipo de producción cultural. Pero si se acaban por convertir en soluciones adoptadas por defecto, como sucede ya en algunos ámbitos, aceptaríamos el derecho a remezclar, reelaborar y generar nueva producción cultural a partir de la anterior. Ya sucede, pero crea tensiones permanentes con los defensores del modelo original. Como dice Lawrence Lessig (padre de las licencias Creative Commons) en su libro Remix, la cultura demanda que se naturalice.

¿Pueden la tecnología y la Red mejorar el periodismo tradicional?

"Como cualquier campo de conocimiento, el periodismo necesita invertir en investigación y adoptar estrategias de innovación"

No me siento capacitado para pontificar demasiado sobre el futuro del periodismo, pero creo que, como cualquier campo de conocimiento, el periodismo necesita invertir en investigación y adoptar estrategias de innovación. En un contexto en el que la presión de los beneficios a corto plazo es enorme, parece que las únicas propuestas de innovación pasan por modelos de explotación económica o de formato de producto.

Me gustaría que hubiera más investigación en metodología periodística, porque parece que, en la mayoría de los casos, se considera que los procedimientos para forjar un nuevo periodismo no tienen que ser demasiado distintos de los anteriores. Me parecen muy interesantes las iniciativas que proponen ampliar los recursos de los periodistas a partir de lo que sucede en otros ámbitos, como introducir técnicas de análisis de datos y representación de la información que ayuden a conectar los puntos y a contar la historia de nuevas maneras.

En su carrera ha mostrado de forma reiterada un interés por la visualización artística de los datos que se hallan en la Red. ¿Por qué le interesa tanto este campo?

Me interesa porque es una de las apuestas más firmes de los últimos años por desarrollar un nuevo lenguaje para contar historias, a partir de la convicción de que hay dominios de nuestra realidad que no pueden representarse y entenderse con facilidad a partir del uso de las herramientas tradicionales. En el programa "Visualizar", de Medialab Prado, intentamos pensar nuevas formas de traducir los fenómenos complejos e "invisibles" que se dan en cada sistema político, social y científico, y a los que no prestamos quizá suficiente atención porque no tenemos códigos que los hagan comprensibles.

¿Qué puede aportar este campo al periodismo?

Por un lado, la disponibilidad de datos en grandes volúmenes permite contar nuevas historias o hacerlo con otro enfoque. Algunos ejercicios recientes de The New York Times o The Guardian son buenos ejemplos, como sus infografías sobre las películas más taquilleras de la historia o qué películas se alquilan más en cada barrio de cada ciudad norteamericana. Pero creo que la utilidad de estos experimentos, a menudo, está más en el campo del análisis y de la opinión que en el de la información: son lupas que permiten mirar con más detalle un aspecto determinado que podría pasarse por alto, pero por sí solos nunca cuentan la historia completa.

¿Qué posibilidades implica el desarrollo de los dispositivos móviles de cara al arte digital?

Puede que lleguen a propiciar un mercado razonable para el arte contemporáneo. Los experimentos que se empiezan a realizar en plataformas como iPhone o Android son interesantes,

pero todavía están muy lejos de ser un mercado significativo y real.