

La elaboración de la edición 2023 del *Informe sobre el estado de la cultura en España* (ICE) quiere acompañar la Presidencia española del Consejo de la Unión Europea durante el segundo semestre de 2023. Por ello dedica su lema central a la presencia cultural de España en Europa, con análisis de sus principales parámetros, líneas de actividad y pronósticos de futuro. El informe aporta datos y visibiliza la presencia de las industrias culturales de nuestro país en el conjunto de la UE. Se ha puesto en valor también la creación española en los diferentes ámbitos de la cultura, así como las cifras de mercado y su expansión en la economía digital.

La Fundación Alternativas tiene un amplio recorrido en este tipo de estudios. Además de participar en grupos de trabajo europeos para abordar cuestiones como el estatuto europeo del artista o el papel de la cultura en la transición verde, también ha formado parte de un consorcio que ha desarrollado, a propuesta de la Comisión Europea, un nuevo método de medición de la presencia de la cultura en la economía europea, incluyendo la economía digital. Esta es la décima edición de este informe que desde 2011 ha permitido estudiar en profundidad distintos aspectos y problemáticas culturales, convirtiendo al ICE en la culminación anual de las múltiples actividades del Observatorio de Cultura y Comunicación.

Informe sobre el estado de la cultura en España 2023

La presencia cultural de España
en Europa



Informe sobre el estado
de la cultura en España 2023

INFORME SOBRE EL ESTADO DE LA CULTURA EN ESPAÑA 2023

LA PRESENCIA CULTURAL DE ESPAÑA EN EUROPA

Dirección

Inma Ballesteros

Coordinación y Edición

Clara Román y José Javier González

Autores

Óscar Loureda

Jordi Sanjuán Belda y Pau Rausell Köster

Ana Gallego Cuiñas

Gustavo Guerrero

Fernando García Naharro

Víctor Fernández

Isabelle Marc

Salomé Cuesta Valera

Sol Candela Alcover

Nuria Lloret Romero

Patricia Corredor Lanas

Cultura y Comunicación
FUNDACIÓN ALTERNATIVAS
2023

ÍNDICE

7 Prólogo

Diego López Garrido

9 Introducción

Inmaculada Ballesteros

PRIMERA PARTE: VISIÓN PANORÁMICA DE LA PRESENCIA CULTURAL DE ESPAÑA EN EUROPA

17 El español de Europa hoy: dinámicas sociales, espacios lingüísticos y bases para la actuación política

Óscar Loureda

37 El impacto social de la cultura en Europa: contribuciones recientes

Jordi Sanjuán Belda y Pau Rausell Köster

53 Género, disidencia y ficción en la creación española y su impacto en Europa

Ana Gallego Cuiñas

69 La traducción de las letras hispanas en Europa, 2000-2022: Francia, Alemania e Italia

Gustavo Guerrero

79 Imagen de España, ferias del libro y diplomacia cultural: España como país invitado de honor

Fernando García Naharro

SEGUNDA PARTE: VISIONES SECTORIALES Y TRANSVERSALES

97 El videojuego en español y su presencia en Europa

Víctor Fernández Fernández

109 El eco distante del pop español en Europa

Isabelle Marc

- 123 El sistema español de las artes visuales en el marco europeo**
Salomé Cuesta Valera
- 137 La arquitectura española y su presencia en Europa**
Sol Candela Alcover
- 147 La aplicación de la inteligencia artificial en las industrias culturales y su aportación al desarrollo de nuevas formas de creación**
Nuria Lloret Romero
- 157 El estado de la cultura en España (2023): cultura de la creatividad, la recuperación y la resiliencia**
Patricia Corredor Lanas
- 197 Biografías**

EL SISTEMA ESPAÑOL DE LAS ARTES VISUALES EN EL MARCO EUROPEO

Salomé Cuesta Valera

Universitat Politècnica de València

Abordaremos la presencia de las artes visuales en el sistema del español respecto a las iniciativas europeas que consideran a los artistas como catalizadores del cambio y la innovación, con el objetivo de poner de manifiesto las colaboraciones entre instituciones europeas y el reconocimiento de los artistas españoles en dichas iniciativas llevadas a cabo en los últimos diez años. A través de la revisión de informes europeos, documentos elaborados por el sector creativo y cultural, o desde instituciones nacionales, plantearemos un breve diagnóstico comparando los recursos en la intersección arte-ciencia-tecnología en el periodo 2003-2023. En función de lo anterior, se presentan algunas políticas públicas que desde distintos ministerios de nuestro país se están desarrollando y que podrían ayudar al sector a mejorar y aproximarnos al marco europeo.

Palabras clave: artes visuales, arte-ciencia-tecnología, industrias creativas y culturales, renacimiento 3.0.

I. EL ARTISTA VISUAL Y EL SISTEMA DEL ARTE: DEFINICIÓN Y DIAGNÓSTICO

Múltiples informes y escritos acerca de la situación del artista visual en España han señalado, en los últimos veinte años, peticiones similares respecto a las necesidades del sector cultural y creativo. Cuando los colectivos de artistas se preguntan quién es un artista visual profesional en derecho español¹, se pone en evidencia que la legislación no ofrece ni una definición ni una distinción, prueba de ello es que a nivel tributario el epígrafe del artista visual se asimila a los perfiles profesionales de músicos, escritores o bailarines; como con-

secuencia de esta indefinición, se dificulta: 1) el análisis de la dimensión económica de las artes visuales; 2) la obtención de datos específicos a través de los Anuarios de Estadísticas Culturales; 3) identificar áreas emergentes que deberían considerarse estratégicas en el sector creativo y cultural.

Respecto al primer punto, en 2017, se publicó *La actividad económica de los/las artistas en España*, informe realizado a partir del testimonio de 1.100 artistas; a través de los datos aportados en una exhaustiva encuesta, el informe ofrece información relevante acerca de cómo viven y trabajan los artistas en nuestro país, qué relaciones mantienen con el sistema del arte o que los artistas que trabajan con medios tradicionales (pintura, escultura, dibujo, grabado) obtienen más ingresos frente a los que trabajan con nuevas tecnologías.

El primer análisis acerca de la magnitud y las características de la economía en las

1. Material para la elaboración de un estatuto del artista: estado de la cuestión, contexto europeo, análisis y propuestas. Documento coordinado por Isidro López-Aparicio, editado por la Unión AC y con el apoyo de la mesa sectorial del arte contemporáneo en España. Disponible en: <https://tinyurl.com/3nvmv8mc>

artes visuales realizado en nuestro país fue llevado a cabo en 2006 por la Associació d'Artistes Visuals de Catalunya. Bajo el título *La dimensión económica de las Artes Visuales en España*², el estudio arrojó luz sobre las relaciones que este sector establece con realidades sociales, tanto tecnológicas como económicas. El estudio contribuyó a delimitar con exactitud el sistema económico, el gran esfuerzo realizado ayudó a conformar una imagen precisa del sector. A nivel metodológico, dado que era un estudio pionero, fue necesario definir el concepto de “artes visuales”, este punto era clave a la hora de delimitar la identificación de los agentes que desarrollan actividades dentro del sistema de las artes visuales. Es por ello por lo que a la hora de delimitar un sector tan amplio y complejo descartaron el concepto de “artes plásticas” o “bellas artes” y tomaron el de “artes visuales”, dado que en su definición considera tanto las disciplinas de bellas artes como las nuevas disciplinas: fotografía, multimedia o arte digital.

En los encuentros profesionales realizados salieron a la luz algunos aspectos relativos a las competencias profesionales del sector que señalaban directamente carencias o posibles mejoras en el ámbito de la formación, la producción o las administraciones públicas. Destacamos algunos de ellos, dado que hoy en día podríamos considerar que siguen vigentes:

- La formación de los artistas es inadecuada para las actuales condiciones de producción.
- Problemas sociales de los artistas: bajos ingresos, desventajoso estatus tributario y legal, falta de cobertura social, precariedad laboral.

- Los nuevos artistas desarrollan proyectos que son respuesta a las limitaciones del sector: son colaborativos, en contacto con la ciudadanía y usan nuevas tecnologías³.

El diagnóstico que llevaron a cabo revela la importancia de los procesos formativos de los artistas, señala la necesidad de implementar en las facultades de Bellas Artes profundas transformaciones ante los retos sociales, tecnológicos o ambientales. En palabras de José Luis Brea, dado que “el arte trabaja con ideas plasmadas en un orden de visualidad, y cualquier dispositivo capaz de efectuar su registro es para ello adecuado”, el artista debería adquirir “herramientas conceptuales que proporcionen un conocimiento crítico del mundo contemporáneo, necesario para que esa inserción en los ámbitos de las nuevas industrias del imaginario colectivo no diluya la función del artista en la de un mero entretenedor, sino que refuerce sus potenciales de producción simbólica en la capacitación para el desarrollo de instrumentos de autorreflexión y criticidad⁴.

La generación de contenidos artísticos, culturales y patrimoniales que desarrollan los artistas visuales con nuevas tecnologías pone al descubierto la doble naturaleza del sector: por un lado, la generación de valores, sentido e identidades (dimensión política, social y simbólica), y por otro, la generación de riqueza y empleo (dimensión económica). Estos aspectos fueron señalados por numerosos estudios a principios del siglo XXI, destacamos algunos de los informes que constituyeron una referencia para la formulación de las industrias creativas: *Beyond productivity: Information Technology, Innovation and Creativity* (2003); *Truth, Beauty, Freedom, and Money: Technology-Based Art and the Dynamics of Sustainability* (2003),

2. Disponible en: <https://tinyurl.com/43krxwnk>

3. AA.VV. *La dimensión económica de las Artes Visuales en España*. Págs. 98-99

4. Disponible en: <https://tinyurl.com/pwmxm38f>

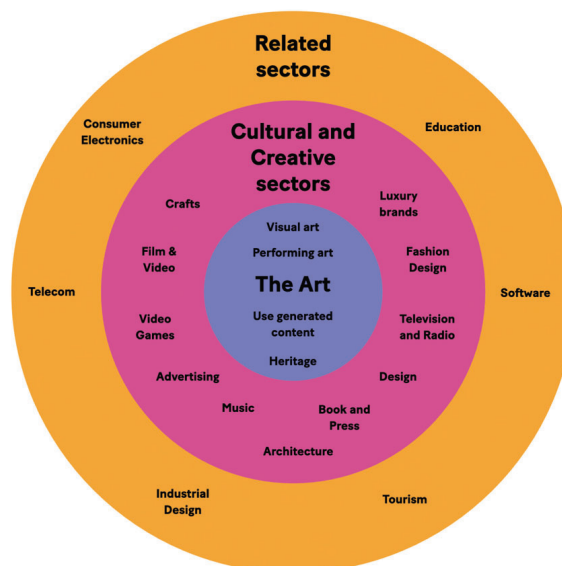
y por último, *Creative Industries Mapping Document* (1998-2001). Finalmente, en 2013 la Unión Europea publicó una definición de las industrias culturales y creativas recogida en el Reglamento [UE] n.º 1295/2013 que se ha tomado como referencia y a nivel gráfico se ha visualizado en diferentes documentos como círculos concéntricos (**Figura 1**) que delimitan en su núcleo central el arte (las artes visuales, las artes escénicas y el patrimonio) y que irradian hacia el círculo exterior el impacto del sector cultural en el desarrollo de las industrias complementarias, como son el turismo cultural y, quizás el sector con mayor proyección, las industrias de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Si pensamos en programas o museos que han explorado la relación arte-nuevas tecnologías, sin duda el programa de Arte y Tecnología (A&T) en el Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA) es una referencia ineludible, un programa precursor que permitió a los artistas acceder a la tecnología experta y a los laboratorios científicos de las empresas que estaban investigando de la exploración espacial en los 60.

II. ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN EL ESTADO ESPAÑOL: UN SECTOR ESTRATÉGICO

“Creemos por lo tanto que las artes de nuestro tiempo –y más aún las de los tiempos venideros– no pueden pensarse ajenas a las extraordinarias nuevas posibilidades que el escenario de las tecnologías electrónicas les proporciona y proporcionará con creces en un futuro ya muy cercano”⁵.

5. Brea, J.L. “Un territorio estratégico”. *Libro Blanco de la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología*. FECYT, 2007.

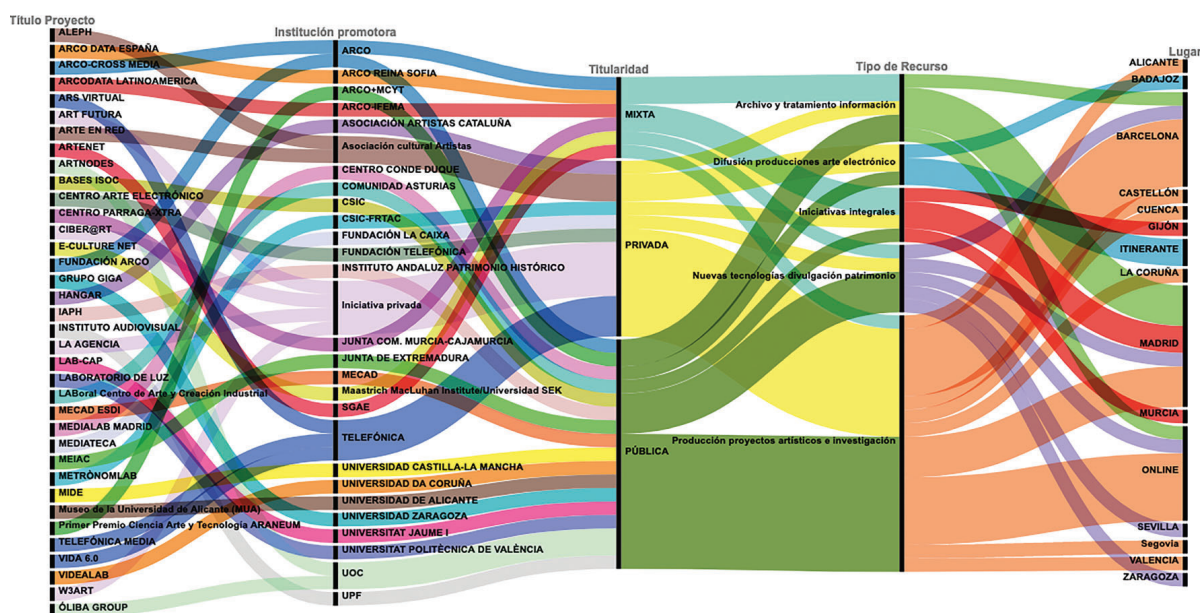
Figura 1. Economy of Culture in Europe, 2006



Fuente: KEA. Publicado en *Market Analysis of the Cultural and Creative Sectors in Europe* (2019).

En 2003 el grupo de expertos ACT, creado a propuesta de la Comisión de Humanidades de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) y dirigido por José Luis Brea, realizó una preidentificación de los recursos en la intersección arte-ciencia-tecnología que en nuestro país estaban funcionando. Se identificaron 36 recursos (**Figura 2**) clasificados en cinco categorías:

- Aplicación de nuevas tecnologías a la divulgación del patrimonio.
- Archivo y tratamiento de información.
- Producción de proyectos artístico-tecnológicos e investigación.
- Difusión de producciones de arte electrónico.
- Iniciativas integrales, simultáneamente dirigidas a la producción y difusión.

Figura 2. Pre-identificación de recursos existentes en España. Estado del sistema ARTE-CIENCIA-TECNOLOGÍA (2003)

Fuente: elaboración propia.

Esta primera identificación también recogía información sobre la entidad que lo promovía, el lugar y el tipo de titularidad (pública, privada o mixta); fue una iniciativa que pretendía arrojar información sobre los recursos existentes en nuestro país y recomendaba que en fases posteriores era necesario elaborar una catalogación exhaustiva a través de un cuestionario cumplimentado por los centros o instituciones.

A partir de la elaboración del censo de recursos en la intersección arte-ciencia-tecnología se proponía también la creación de una “red” destinada a favorecer la comunicación entre sus miembros y la ciudadanía. En aquel momento, los recursos tecnológicos de las instituciones culturales eran escasos, por lo que la creación de un “canal de difusión de la red” podría impulsar mejoras tanto en relación a los procesos de archivo y la divulgación de patrimonio como en la producción y difusión de las actividades artísticas y culturales.

Han pasado dos décadas, ¿en qué situación nos encontramos? Es una suerte que FECYT haya incorporado, en el plan de actuación de 2022, una nueva línea de actuación para revisar y actualizar el *Libro Blanco de la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología en el Estado Español* a partir del trabajo iniciado por FECYT en el año 2003. Esta actualización se suma a otras iniciativas de reciente creación como la puesta en marcha en Barcelona del HUB⁶ de ciencia, arte y tecnología (Hac Te)⁷ que además promueve la creación de la Red ACTS a través de nodos geográficos en Barcelona/Catalunya, País Vasco, Madrid y Comunidad Valenciana. Esperamos contar pronto con un mapa

6. Disponible en: <https://tinyurl.com/m78nh68b>

7. (Hac Te) tiene como objetivo explorar y desarrollar las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología para fortalecer la transformación digital de la sociedad. Ha sido impulsado por instituciones catalanas de referencia para hacer de Barcelona un polo global de investigación, formación, difusión, transferencia y producción en este ámbito (<https://tinyurl.com/mrx74v7f>).

para visibilizar los diferentes agentes activos (instituciones, asociaciones, colectivos, creadores, artistas, científicos, ingenieros, etc.). Dado que se trata de una red incipiente que va a ser construida de un modo horizontal, por los propios agentes implicados, encargados de llevar a cabo un diagnóstico sobre cuáles son las problemáticas del sector para definir y compartir dinámicas de trabajo, los resultados llegarán en un periodo difícil de precisar.

Es por ello por lo que, para desarrollar una evaluación comparativa en relación a los recursos preidentificados en 2003, hemos recurrido a proyectos y encuentros que se han implementado desde instituciones y espacios en los que han participado expertos de reconocida trayectoria como Karin Ohlenschläger, Remedios Zafra, Juan Luis Moraza, Mónica Bello, etc.

El Ministerio de Cultura y Deporte, en 2015, puso en marcha el programa Cultura y Ciudadanía para promover la participación ciudadana en la cultura a través de encuentros, investigación y debates. Hasta la fecha se han realizado tres cartografías⁸ donde aparecen los distintos agentes que han participado en los encuentros organizados desde dicho programa, abierto a la participación, dado que en su página web mencionan que se pueden incorporar nuevas propuestas a través de un formulario siempre que los proyectos se ajusten a los criterios establecidos.

También en 2015 tuvo lugar el encuentro LabMeeting 2015 Madrid⁹ organizado por Karin Ohlenschläger en Medialab Prado con el objetivo de intercambiar experiencias y conocimientos de los espacios de diálogo entre arte, ciencia, tecnología y sociedad creados en nuestro país desde los años 80, tanto en los centros culturales como en otros ámbitos

institucionales. Uno de los aspectos que se abordaron fue el estancamiento e incluso la desaparición de espacios que en su momento fueron muy dinámicos.

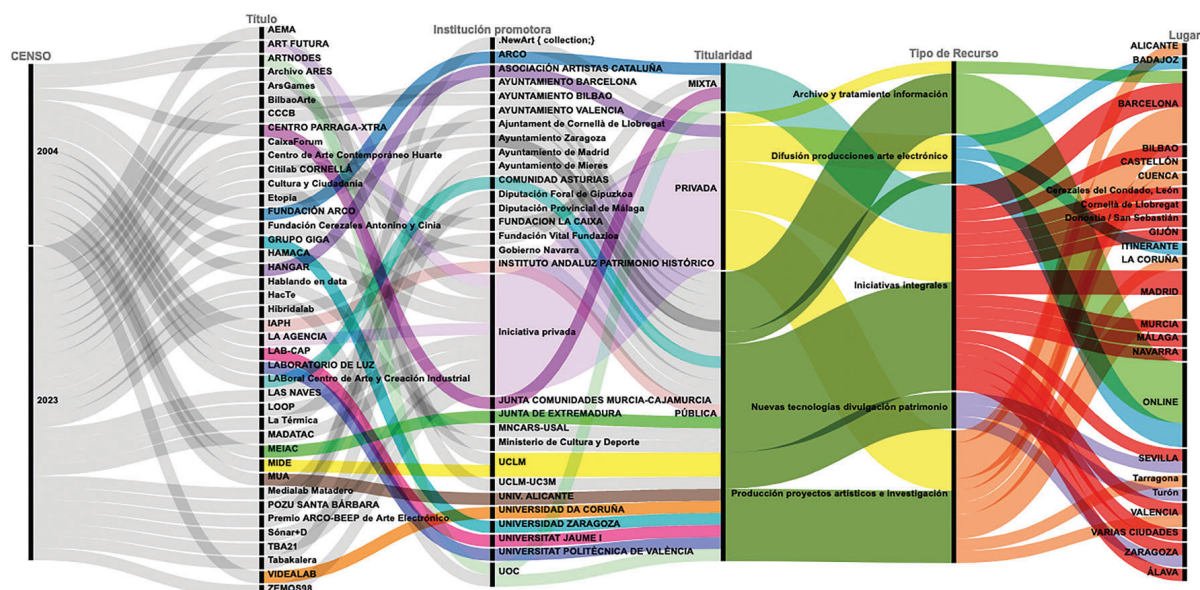
Tomando como referencia los encuentros organizados por el Ministerio de Cultura y Deporte y el de Medialab Prado, hemos llevado a cabo la elaboración de un nuevo censo (**Figura 3**) que sigue los criterios de clasificación del registro de recursos iniciado por el Grupo ACT de FECYT en 2003 con el objetivo de conocer y analizar las transformaciones que se han producido en el periodo 2003-2023.

El primer dato que tomar en consideración es la permanencia de los espacios de titularidad pública (10), destacando el papel de las universidades (6), que a través de sus grupos de investigación impulsan la producción de proyectos artísticos y la investigación. En segundo lugar, se ha producido un cambio de tendencia en las instituciones promotoras, dado que en 2023 es mayor el número de propuestas impulsadas desde ayuntamientos y diputaciones, evidenciando un mayor compromiso con el territorio. En tercer lugar, aumentan en 2023 las iniciativas integrales, simultáneamente dirigidas a la producción y difusión de las actividades como consecuencia del desarrollo y mejora de los servicios y las infraestructuras de las instituciones promotoras.

A partir de estas conclusiones, sería conveniente que desde las instituciones se realizara un estudio en profundidad de los recursos de que disponemos en nuestro país, con el objetivo de atender las necesidades del sector de las artes visuales, un sector creativo implicado en la revolución digital, con especial relevancia en el rol que van a desempeñar en el nuevo movimiento europeo denominado Renaissance 3.0. Dado que los artistas y científicos –como argumentó Peter Weibel– usan herramientas similares en la era digital, lo que abre una base de conocimiento multidiscipli-

8. Disponible en: <https://tinyurl.com/whe3rxru>

9. Disponible en: <https://tinyurl.com/56ub7kky>

Figura 3. Pre-identificación de recursos existentes en España. Estado del sistema ARTE-CIENCIA-TECNOLOGÍA (2003)

Fuente: elaboración propia.

nar que es compartida desde la bioquímica hasta la ingeniería genética, la computación no convencional o la neurociencia:

“En el siglo XXI, hay una nueva base para la convergencia de las artes y las ciencias. Artistas y científicos comparten un “grupo de herramientas” común. Las herramientas que usan los dentistas, por ejemplo, pequeñas cámaras que iluminan la cavidad bucal, también son utilizadas por los artistas. Los artistas y científicos utilizan las mismas computadoras y pantallas, al igual que los algoritmos y las redes de datos. Las ecuaciones matemáticas se deslizan hacia entidades genéticas, tanto para físicos como para artistas, y las entidades geométricas y los objetos fluidos se transforman en datos, en curvas de datos, tanto en la ciencia como en el arte”¹⁰.

III. ARTES VISUALES E INNOVACIÓN EN EL ESTADO ESPAÑOL

En nuestro país, las iniciativas en arte, ciencia y tecnología se han mantenido y desarrollado a partir de tímidos impulsos en algunas instituciones como hemos podido ver en la identificación de recursos (**Figuras 2 y 3**), algunos de estos centros merecen nuestro especial reconocimiento dado que apuestan por implementar nuevas formas de producción de conocimiento transdisciplinar a pesar de no contar con políticas de apoyo definidas a nivel nacional, nunca estas propuestas han sido un área prioritaria, ni en las políticas culturales ni en las estrategias del ámbito científico e investigador; sin embargo, han logrado formar parte de diferentes convocatorias públicas europeas para desarrollar interesantes propuestas. Un ejemplo de ello son la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento (Etopia)¹¹ o LABoral Centro de Arte y

10. Disponible en: <https://tinyurl.com/mapm4nm9>

11. Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento. Disponible en: <https://tinyurl.com/2ujewrdn>

Creación Industrial¹², ambos centros han formado parte de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia (EDASN)¹³. Red lanzada por Ars Electronica en 2014, en la que participaron siete instituciones culturales, las dos entidades españolas citadas y, además, CPN – Center for the Promotion of Science (Belgrade, Serbia), DIG gallery (Košice, Slovakia), GV Art London, Kapelica Gallery/Kersnikova Institute (Ljubljana, Slovenia), Science Gallery at Trinity College Dublin, junto a espacios líderes en investigación científica como CERN¹⁴, ESO¹⁵, ESA¹⁶ y Fraunhofer MEVIS¹⁷. Durante tres años, la red europea ofreció programas de residencias dirigidos a integrar artistas en los laboratorios científicos que formaban parte del programa, con el objetivo de promover el diálogo entre arte y ciencia y combinar temas científicos con enfoques creativos e innovadores del arte digital.

En el marco de este programa, la Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento (Etopia) presentó la exposición “Reverberadas–Reverberations: Explorations about Science and Art” (2016), que indagaba acerca de cómo la ciencia puede ser una fuente de inspiración para el arte y cómo el arte puede apelar a la exploración de las nuevas fronteras de la ciencia, y en 2017, el proyecto “Bioestética”, con la puesta en marcha de un programa de residencias artísticas, talleres, conferencias, etc., y la exposición “Postnaturalidad”, centrada en la revolución biotecnológica y el alcance de su impacto.

En el caso de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, también realizó un

extenso programa de seminarios, talleres y exposiciones acerca de prácticas artísticas y científicas, como por ejemplo las exposiciones “Materia Prima” (2016) o “Los Monstruos de la Máquina” (2016), que examinaba el papel de la mujer en el arte y la ciencia, rindiendo un homenaje al Frankenstein de Mary Shelley, con el objetivo de reflexionar acerca de los retos y las preocupaciones de la sociedad frente a los avances científicos y tecnológicos del siglo XXI.

Tanto LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón) como Etopia (Zaragoza) son dos ejemplos de centros en nuestro país que comparten una visión común, la de fomentar la creatividad, la innovación y la exploración de nuevas formas de arte y tecnología, y de hacerlo en un ambiente de colaboración y diálogo interdisciplinario. Podríamos destacar también la labor desarrollada en Hangar (Barcelona), centro dedicado a la investigación y la producción artística que apoya a creadores y artistas, y que ha colaborado en los siguientes proyectos: MOB: Movilidad, arte, tecnologías y ciudades europeas, dentro del marco del Programa Cultural de la Comisión Europea; Soft Control, financiado por la Comisión Europea dentro del programa Cultura; Iterations, proyecto europeo comprometido con el futuro de la colaboración artística en contextos digitales en red. Ha liderado Biofriction¹⁸, proyecto de Europa Creativa, desarrollado en colaboración con Bioart Society, Cultivamos Cultura y Kersnikova Institute, organizaciones comprometidas en apoyar las prácticas de *bioart* y *biohacking*.

Esta tipología de propuestas artísticas que combinan arte, ciencia y tecnología encuentran en los centros de arte contemporáneo del contexto europeo un lugar donde exponer sus resultados, como por ejemplo, el Centro

12. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (<https://tinyurl.com/bdf3cd64>).

13. Stocker, G; Hirsch, A. J. (Ed.). (2017). *The Practice of Art and Science*. Hatje Cantz Verlag.

14. CERN, European Organization for Nuclear Research.

15. ESO, European Southern Observatory.

16. ESA, European Space Agency.

17. Fraunhofer MEVIS, red mundial de socios clínicos y académicos centrado en el desarrollo de *software* para la detección, el diagnóstico y la terapia basada en imágenes.

18. BIOFRICTION. Disponible en: <https://tinyurl.com/4sbpcurj>

Pompidou (París), que desde 2017 programa cada año un laboratorio de creación y de innovación titulado “Mutaciones/Creaciones”; las exposiciones del evento se articulan en torno a una programación de encuentros y talleres para convertir el museo en una “incubadora”, un lugar para demostraciones de prototipos y experiencias artísticas *in vivo*, con el objetivo de descompartimentar los mundos científico, artístico y cultural. En relación a este enfoque, en los años 80 se inauguró el ZKM (Karlsruhe, Alemania), que comenzó a registrar, apoyar y coleccionar obras digitales; precisamente se acaba de inaugurar la exposición “Renacimiento 3.0 Un campo base para nuevas alianzas de arte y ciencia en el siglo XXI” (2023) como ejemplo de superación entre las “dos culturas”.

Podríamos pensar, a través de este breve diagnóstico, que las prácticas artísticas en el contexto europeo, y concretamente las artes visuales interesadas en la revolución digital y sus implicaciones, tienen un apoyo y reconocimiento institucional suficientemente articulado a nivel político y social. Sin embargo, existe una tensión entre este tipo de propuestas artísticas y el mundo del arte, como menciona Christiane Paul en su artículo “Los nuevos medios en el arte mayoritario”¹⁹:

“Aparte del bagaje histórico, los motivos de la desconexión continuada entre el arte de los nuevos medios y el mundo del arte mayoritario radican en los desafíos que plantea el medio digital en relación a 1) la comprensión de su estética, 2) su inmaterialidad (como elemento clave de la estética), 3) su conservación y 4) su recepción por parte de los públicos.”

19. PAUL, Christiane (2011). «Los nuevos medios en el arte mayoritario». En: Shanken, E.A. (coord.). «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?». Artnodes. N.º 11, pp. 45-50. UOC. Disponible en: <https://tinyurl.com/55cdczmh>

Quizás los desafíos mencionados por Christiane Paul constituyen el argumento o justificación acerca de por qué las prácticas artísticas que requieren tecnología han encontrado mayor dificultad para normalizar su presencia, a través de exposiciones o formar parte de colecciones en las instituciones museísticas de nuestro país. En pleno siglo XXI, la cultura digital ha introducido grandes cambios en los modos de producción, distribución y recepción de las obras de arte que tanto las instituciones culturales como educativas deberían abordar.

Sin embargo, estamos asistiendo a la proliferación de eventos que, apoyados en nuevas tecnologías y bajo el formato de exposiciones inmersivas con salas sensoriales o realidad virtual, dedicadas a movimientos artísticos, artistas famosos o hitos conmemorativos pretenden acercar al gran público, de manera lúdica, nuevas formas de disfrutar el arte. Nuevos espacios que se anuncian como “el escenario ideal para que el arte, la ciencia y la tecnología se encuentren”²⁰, así es como se define en su web MAD-Madrid Artes Digitales, instalado en 2022 en la Nave 16 de Matadero como Centro de Experiencias Inmersivas. La puesta en marcha de esta clase de espectáculos ya fue anunciada por Elena Vozmediano en su artículo “De centro de residencias a barraca de feria”, publicado en 2021²¹, también ha sido cuestionado desde la crítica del arte por sus fines recaudatorios o como simple “infraestructura de Instagram” y granja de *likes*²². El debate que suscitan las exposiciones inmersivas como experiencias que juegan en el límite entre cultura y entretenimiento, nos hace recordar la reflexión anteriormente mencionada de José Luis Brea: ¿queremos que las nuevas industrias del ima-

20. Hasta el 2 de julio de 2023 se pudo ver esta exposición en Madrid (<https://tinyurl.com/5dy56ctx>).

21. <https://tinyurl.com/4b4jefhu>

22. <https://tinyurl.com/3nkyb3n6>

ginario colectivo diluyan la función del artista en la de un mero entretenedor o que desarrollen instrumentos de autorreflexión y criticidad, como agentes catalizadores del cambio y la innovación?

IV. ARTES VISUALES E INNOVACIÓN EN EUROPA

En las últimas décadas, tanto en el sistema español de las artes visuales como en el europeo, observamos un especial interés por el potencial estratégico en la intersección arte, ciencia y tecnología. Este enfoque ha quedado manifiesto a través de distintas acciones, siendo la iniciativa STARTS²³, desarrollada en el marco del programa de investigación e innovación Horizonte 2020 de la Unión Europea, la que ha logrado conformar un marco estable para la colaboración entre artistas, científicos, ingenieros e investigadores, con el objetivo de desarrollar tecnologías más creativas, inclusivas y sostenibles. El programa se ha desarrollado a través de diversas convocatorias como son las residencias Re-FREAM o el premio S+T+ARTS, acciones apoyadas y vinculadas a organizaciones europeas²⁴ de referencia, centradas en el análisis de la revolución digital que abordan cuestiones principales para nuestro futuro: ¿qué significan las nuevas tecnologías en nuestras vidas? ¿Cómo cambian la forma en que vivimos y trabajamos juntos?

Anne Nigten, en *A Theory of Change. S+T+ARTS Prize, Evaluation 2017-2019*, llevó a cabo una pormenorizada evaluación del premio S+T+ARTS, entrevistando a los premiados, estudiando las declaraciones del

jurado y aplicando los indicadores elaborados por la Comisión Europea que fueron publicados en los estudios ICT Art Connect (2014 y 2015). El punto de partida de la convocatoria S+T+ARTS consiste en definir a los artistas como catalizadores del cambio y la innovación; por ello, Nigten trata de poner en evidencia a través del estudio de las obras premiadas que se cumplen los siguientes indicadores: los resultados presentan un enfoque crítico de la tecnología; aportan innovación social; crean nuevas tecnologías; desarrollan nuevos formatos para la educación; diseñan herramientas para visualizar la información; mejoran la comunicación científica; introducen innovación en la investigación; crean prácticas artísticas innovadoras para el mercado único digital; elaboran con rapidez resultados próximos a la fase de comercialización.

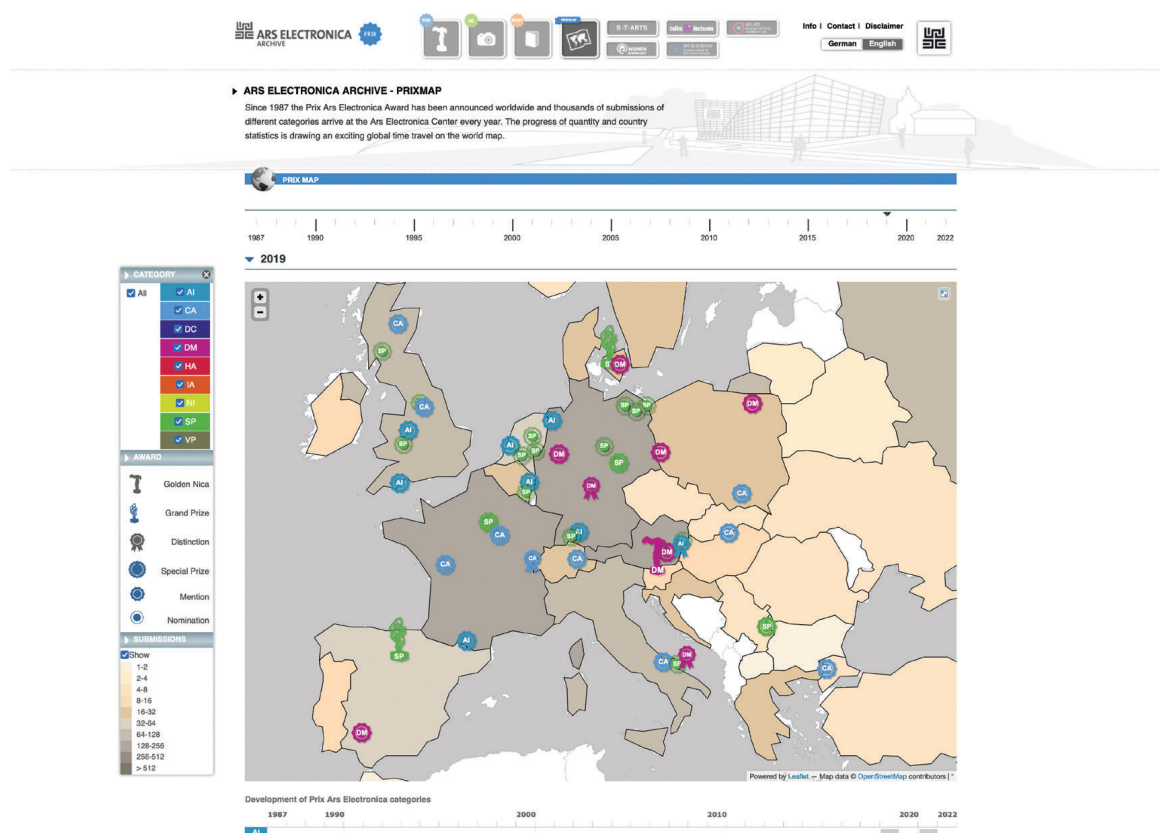
Entre más de 300 proyectos seleccionados desde 2016 a 2022, ¿existen artistas españoles que hayan recibido algún reconocimiento en las convocatorias del premio S+T+ARTS? Podemos destacar que en 2021 el Gran Premio, categoría Colaboración Innovadora fue otorgado al proyecto “Remix el Barrio, Food Waste Biomaterial Makers”, desarrollado en FAB LAB Barcelona, y en 2019, en la misma categoría, fue reconocido el proyecto “Ciutat Vella’s Land-use Plan 300.000 km/s”. En 2022, la mención honorífica fue para Joana Moll, y en 2020, para el proyecto “The Wrong”. También han sido nominadas, entre otras propuestas, D-CENT o la Fundación Dyne²⁵, y artistas como el dúo (uh513) formado por María Castellanos y Alberto Valverde, o Antoni Abad, quien, además, en 2006 ganó el Golden Nica Ars Electronica, el premio más importante del mundo en arte digital. El balance de artistas galardonados, o que han participado en el programa S+T+ARTS y han sido selecciona-

23. [(S+T)*ARTS = STARTS Innovation at the nexus of Science, Technology, and the ARTS] entre 2016 y 2022 se han presentado más de 14.000 proyectos de 96 países diferentes al Premio S+T+ARTS de la Comunidad Europea.

24. Consorcio actual: Ars Electronica (coord., AT), Bozar (BE), Waag (NL), INOVA+ (PT), T6 Ecosystems (IT), French Tech Grande Provence (FR) y Frankfurter Buchmesse (DELAWARE).

25. Disponible en: <https://tinyurl.com/ymam9s6w>

Figura 4. Mapa de premios S+T+ARS



dos, arroja una valoración positiva, situando a nuestro país en el mapa de los premios (**Figura 4**) que se entregan cada año coincidiendo con el Festival Ars Electronica.

Las iniciativas S+T+ARTS mencionadas se han propuesto aprovechar el potencial del arte para contribuir a la innovación, innovación que habitualmente se percibe por muchos organismos como inherente o restringida a la tecnología. Sin embargo, necesitamos una definición amplia de innovación, dado que la limitación perjudica el potencial de los sectores creativos y culturales de Europa.

Si revisamos con detenimiento el marco normativo de la Comunidad Europea, encontramos numerosos informes y documentos que ponen en evidencia que la interrelación entre cultura, creatividad e innovación ha

constituido una de las prioridades de la Comunidad Europea. Destacamos:

1. De la convocatoria HORIZONTE 2020, *Information and Communication Technologies*, el topic: “Boost synergies between artists, creative people and technologists” (ICT-36-2016).
2. Las conclusiones del Consejo sobre pasarelas en el ámbito cultural y creativo para estimular la innovación, la sostenibilidad económica y la inclusión social (2015/C 172/04)²⁶ donde animaban a financiar proyectos destinados a:

26. Diario oficial de la Unión Europea. Comunicaciones e informaciones. (2015). Disponible en: <https://tinyurl.com/2n-vs3yyu>

- “apoyar a los equipos pluridisciplinarios de artistas, investigadores y tecnólogos;
 - prestar mayor apoyo a la innovación tecnológica, social y de servicios;
 - desarrollar aptitudes transversales, como el pensamiento crítico y la adopción de iniciativas;
 - apoyar las prácticas artísticas en el desarrollo urbano como parte de ciudades inteligentes y creativas;
 - fomentar en la modernización de los servicios públicos enfoques centrados en el usuario, por ejemplo mediante la aplicación del pensamiento de diseño.
3. El papel de las políticas públicas en el desarrollo del potencial empresarial y de innovación de los sectores cultural y creativo²⁷, dado que profundiza sobre el papel que juegan la cultura y la creatividad en la generación de bienestar y la cohesión social, la modernización y el emprendimiento cultural.

V. POLÍTICAS PÚBLICAS EN EL SECTOR CREATIVO Y CULTURAL DEL ESTADO ESPAÑOL

De forma evidente, percibimos en el ámbito universitario un impulso por fomentar el “renacimiento 3.0” a través de convocatorias públicas como la promovida por FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología) con ayudas para el fomento de la cultura científica, tecnológica y de la innovación que en la convocatoria de 2022 ha dedicado una partida presupuestaria a pro-

yectos de arte, ciencia y tecnología, definidos como: “proyectos que planteen sinergias entre esos tres ámbitos para la resolución, a través de un proceso de investigación, de las cuestiones que nos plantea el mundo en el que vivimos, presentados en colaboración con un mínimo de: un agente del ámbito de la creación y producción artística nacional actual (artistas, museos, fundaciones, etc.) y otro proveniente de la investigación científica nacional (centros de investigación, universidades, etc.)”²⁸.

Esta convocatoria, que da cumplimiento a los fines y objetivos del Ministerio de Ciencia e Innovación, pone en evidencia la necesidad de incorporar nuevos modos de trabajo transdisciplinar entre las instituciones para incluir “el arte y la participación ciudadana en la manera de hacer ciencia”, tal como promueve el grupo de investigación OpenSystem²⁹ de la Universidad de Barcelona.

También el Ministerio de Universidades en 2022 ha puesto en marcha un grupo de trabajo para democratizar el conocimiento y la ciencia que se produce en las universidades junto al Ministerio de Ciencia e Innovación como una estrategia estatal.

Respecto al Ministerio de Cultura y Deporte, entre las áreas que gestiona se encuentra la de Industrias Culturales y Mecenazgo, dedicada a la promoción de las industrias culturales a través de convocatorias como “Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas para la acción y promoción cultural” y “Ayudas para la acción y promoción cultural” y el área de Promoción del Arte que trabaja en la “Promoción de la creación artística a través de recursos destinados a artistas, galerías y profesionales”. Entre sus funciones están la gestión de exposiciones, encuentros y talleres, proyectos en torno a las

27. Disponible en: <https://tinyurl.com/mryxu6fp>

28. Disponible en: <https://tinyurl.com/3kztutkp>

29. OPENSYSYSTEM (<https://tinyurl.com/m3n2p5hr>).

artes visuales y premios nacionales en los ámbitos de Artes Plásticas, Fotografía y Moda. El programa de promoción se articula mediante dos líneas de actuación:

- Ayudas a la promoción del arte español y apoyo a las nuevas tendencias.
- Fomento de las principales ferias, festivales y encuentros de carácter nacional.

En 2007, Tabacalera Promoción del Arte se proyectó como Centro Nacional de las Artes Visuales para desarrollar un programa permanente de exposiciones temporales y actividades en torno a la fotografía, el arte contemporáneo y las artes visuales.

Consideramos que las convocatorias públicas mencionadas, que contribuyen a la innovación social y cultural, ofreciendo financiación, apoyo y reconocimiento a proyectos e iniciativas que buscan generar un impacto positivo en la sociedad, no son estudiadas suficientemente en las estadísticas culturales, como menciona Marta Pérez Ibáñez: “así, la información que aporta el anuario respecto del complejo sector de las artes visuales es mucho más deficiente que la referida al resto de sectores culturales incluidos en él”³⁰. Podríamos señalar que esto ocurre porque no se dispone de indicadores adecuados adaptados al contexto normativo español, o porque se desconoce el sector creativo y cultural.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Hemos podido comprobar que son muchas las iniciativas y los documentos europeos que sitúan al artista visual en el centro del

proceso de la innovación, sin embargo, todavía no se percibe como un marco propicio en términos de innovación intersectorial en nuestro país.

Tras el análisis de recursos para el sector creativo y cultural, podemos afirmar que las universidades juegan un papel clave en el sistema de las artes visuales, tanto en la formación como en la investigación, a pesar de que son pocos los títulos de grado y máster que se ofertan en la universidad pública en artes visuales y multimedia desde un enfoque crítico de las tecnologías.

Al no disponer de información precisa en las estadísticas culturales no es posible valorar la incidencia de las prácticas desarrolladas en el ámbito de las artes visuales que utilizan tecnologías en espacios museísticos de referencia; debería analizarse si en dichas instituciones existen departamentos para el fomento y apoyo a la producción, preservación y custodia del patrimonio digital.

El apoyo a la digitalización del sector creativo y cultural debería contribuir al debate y cuestionamiento de la tecnología en la cultura; crear espectáculos inmersivos o de realidad virtual con temas culturales o artísticos forma parte de la industria audiovisual que genera contenidos, pero no debería confundirse con la experimentación que llevan a cabo los artistas visuales.

Por todo ello, sería conveniente desarrollar, en colaboración con las asociaciones del sector, una estrategia para las artes visuales que nos permita aproximarnos a las políticas promovidas por los organismos europeos en materia de innovación en arte-ciencia-tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (2009). *La dimensión económica de las Artes Visuales en España*. Disponible en: <https://tinyurl.com/43krxwnk>

30. Pérez Ibáñez, M. (2021). *Desafíos para garantizar el futuro del sector de las artes plásticas y visuales. Informe sobre el Estado de la Cultura en España*. Fundación Alternativas, pp. 122.

- AA.VV. (2006). *Libro blanco de la Investigación en Humanidades*. FECYT. Disponible en: <https://tinyurl.com/4a6vfywe>
- Álvarez Reyes, J. A.; Vicente, J. L. (2022). “¿Es arte una exposición inmersiva?”. *El Español*. Disponible en: <https://tinyurl.com/msyt3k7c>
- Brea, J. L. (n.d.). *El arte del futuro (y su urgente enseñanza)*. Red Digital. Disponible en: <https://tinyurl.com/pwmxm38f>
- Brea, J.L. (2007). “Un territorio estratégico”. *Libro Blanco de la interrelación entre Arte, Ciencia y Tecnología*. FECYT. Disponible en: <https://tinyurl.com/4xnv6apn>
- Chinchón, A.; Villegas, D.; España, P. (2019). *La práctica artística contemporánea: La Profesión y su Ejercicio*. Editorial Síntesis.
- Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (European Commission). (2018). *The role of public policies in developing entrepreneurial and innovation potential of the cultural and creative sectors*. Disponible en: <https://op.europa.eu/s/yJ9q>
- Europa Press. (21 de diciembre de 2020). El govern, Barcelona y Entidades Impulsan un “hub” de Ciencia, arte y tecnología en la fira. *europapress.es*. Recuperado de <https://tinyurl.com/m78nh68b>
- López-Aparicio, I. (cord.) (2018). *Material para la elaboración de un estatuto del artista: estado de la cuestión, contexto europeo, análisis y propuestas*. Documento coordinado por Isidro López-Aparicio y editado por la UNIÓN AC con el apoyo de la Mesa Sectorial del Arte Contemporáneo en España. Disponible en: <https://tinyurl.com/3nvmv8mc>
- Naimark, M. (2003). “Truth, Beauty, Freedom, and Money: Technology-Based Art and the Dynamics of Sustainability” *Leonardo Journal* supported by the Rockefeller Foundation. Disponible en: <https://tinyurl.com/y58dk4pt>
- National Research Council. (2003). *Beyond Productivity: Information Technology, Innovation, and Creativity*. Washington, DC: The National Academies Press. Disponible en: <https://tinyurl.com/52uy7jmc>
- NESTA. “The economy of culture in Europe”. Disponible en: <https://tinyurl.com/yysxx3w8>
- NESTA (National Endowment for Science, Technology and the Arts) Recuperado de <http://www.nesta.org.uk>
- PAUL, Christiane (2011). “Los nuevos medios en el arte mayoritario”. En: Edward A. SHANKEN (coord.). *Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?* Artnodes. N.º 11, pp. 45-50. UOC [Fecha de consulta: 01/04/23]. Disponible en: <https://tinyurl.com/55cdczmh>
- Pérez Ibáñez, M. (2021). *Desafíos para garantizar el futuro del sector de las artes plásticas y visuales. Informe sobre el estado de la Cultura 2021. La industria editorial, presente y Futuro del Libro*. Fundación Alternativas. Disponible en: <https://tinyurl.com/2p98pwc6>
- Pérez Ibáñez, M., López-Aparicio, I. (2018). *La Actividad Económica de los-las artistas en España: Estudio y análisis*. Editorial Universidad de Granada.
- Ramírez, J.A. (ed.). (2010). *El sistema del arte en España*. Madrid: Cátedra.
- S+T+ARTS. (n.d.). Disponible en: <https://www.starts.eu/>
- Stocker, G., Jandl, M., Schwarzmair, D. (eds.). (2020). *S+T+ARTS Prize 16–20 A Journey into a New Culture of Collaborations*. Ars Electronica. Disponible en: <https://tinyurl.com/mrxv87jf>
- Vozmediano, E. (2021). “De centro de residencias a barraca de feria”. Disponible en: <https://tinyurl.com/4b4jefhu>
- Weibel, P. (2023). *Renaissance 3.0. nextrenaissance*. Disponible en: <https://www.nextrenaissance.eu/renaissance-3-0/>
- Wilson, S. (2002). *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. MIT Press/Leonardo Books.

Quedan rigurosamente prohibidas,
sin la autorización escrita de los titulares
del copyright, bajo las sanciones establecidas
en las leyes, la reproducción total o parcial
de esta obra por cualquier medio o
procedimiento, comprendidos la reprografía
y el tratamiento informático, y la distribución
de ejemplares de ella mediante alquiler
o préstamo públicos.

La Fundación Alternativas no se identifica
necesariamente con los textos que encarga
y edita, cuya responsabilidad incumbe
exclusivamente a sus autores.

© Los autores

© Fundación Alternativas 2023

Edición, realización e impresión: Lúa Ediciones 3.0, S.L.

ISBN: 978-84-18677-97-7

Depósito legal: M-31102-2023