



LA LÚDICA DE LO SERIO

Herramientas lúdicas de mediación como detonador de cambio hacia una Sostenibilidad Socio-Cultural Colectiva

TFM - TESIS FINAL DE MÁSTER

Presentada por: Iona Pergo

Dirigida por:

Dr. Moisés Mañas Carbonell

Valencia, septiembre de 2012



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

AVM
Artes Visuales & Multimedia
Máster Oficial · UPV

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Introducción [1]
- 1.2. Objetivos [3]
- 1.3. Metodología [4]
- 1.4. Motivación e interés [5]

2. NIVEL TEÓRICO: CONTEXTUALIZACIÓN Y ANTECEDENTES

2.1. Vislumbrando cambios. Paradigma sociales y culturales en contexto crisis [6]

- 2.1.1. Contexto Social [socio-cultural] en crisis [7]
- 2.1.2. Cultura en Crisis. Paradigmas culturales institucionalizados puestos en cuestionamiento [10]
- 2.1.3. Cultura y Dispositivos de poder. Instituyente e instituido [18]
- 2.1.4. Vislumbrando cambios de paradigmas híbridos de colaboración y “cesión” de poder [20]

2.2. Mediación Cultural. Revolución mediaciones y medios [30]

- 2.2.1. El poder influyente de los ciudadanos [33]
- 2.2.2. Desarrollo tecnológico y Necesidades [37]

2.3. MEDIACIÓN LÚDICA: Cultura, Entretenimiento y Activismo [38]

- 2.3.1. Gamificación. Como nueva norma [41]
- 2.3.2. Juegos instituyentes. Activismo [42]
- 2.3.3. Estrategia-acción. Situación de conflicto [52]

3. NIVEL PRÁCTICO: La lúdica de lo serio

3.1. Descripción del proyecto [55]

3.2. Colaborador-estratega [58]

3.3. Proceso de desarrollo [59]

- 3.3.1. Fase inicial: Archivo Cultura en Crisis [60]
- 3.3.2. Parte física: Creación de la Interface Lúdica tradicional -baraja de

cartas

3.3.2.1. Elementos del proyecto [65]

3.3.2.1.1. Proceso de desarrollo de la Baraja [66]

3.3.2.1.2. Niveles del juego [70]

3.3.2.1.3. Reglas del Juego [75]

3.3.3. Parte Experimentación: Test-Talleres. Laboratorio de Creación colectiva [77]

3.3.3.1. Valoraciones, conclusiones e implementaciones [79]

3.3.4. Parte Virtual: Plataforma lúdica/Red Social online. Crossmedialidad [85]

3.3.4.1. Fases de desarrollo de la Plataforma [87]

3.3.4.2. Fases desarrolladas hasta ahora [88]

3.3.4.2.1. Diseño de interacción [88]

3.3.4.2.2. Diseño de la Interface Gráfica [90]

3.3.4.2.3. Requerimientos necesarios [94]

4. CONCLUSIONES Y FUTURIBLES [94]

5. BIBLIOGRAFÍA [98]

6. ANEXO [103]

1. INTRODUCCIÓN

La lúdica de lo serio es un proyecto aplicado en el marco académico del Máster de Artes Visuales y Multimedia, que se adscribe en dos líneas de investigación. Una línea principal, Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social (Redes sociales, resistencia y nuevos medios); y una segunda línea complementaria, más centrada en la parte proyectual y tecnológica de la investigación como es Estética Digital, Interacción y Comportamientos / Human Computer Interaction (Entornos colaborativos online, sistemas dinámicos de interacción y redes). El campo de estudio y praxis de esta tesis de máster se centra en la creación y diseño de herramientas de mediación, revisión y construcción socio-cultural colectiva a través del juego.

El resquebrajamiento de las bases constitutivas e institucionales que componen nuestra sociedad, deja al descubierto modelos obsoletos e inoperativos que van más allá de una problemática económica y de sus pugnas por el poder. Partiendo de este contexto crítico de crisis e insostenibilidad socio-cultural se establece como primer nodo de mediación el replantear los paradigmas de las infraestructuras Culturales que tras los recortes públicos han perdido la capacidad de sostenerse y que ha supuesto su inminente cierre. Estos espacios vacíos en desuso son los candidatos idóneos desde donde prototipar Centros Socio-culturales Sostenibles a partir de las necesidades reales de los ciudadanos y desde la autogestión y creación colectiva como claves primordiales sobre las que construir un espacio común. Manuel Castell comentaba a cerca de estos decisivos momentos de cambio que estamos viviendo –y refiriéndose a la Era de la información- que *“Es un proceso de transformación multidimensional que es a la vez incluyente y excluyente en función de los valores e intereses dominantes en cada proceso, en cada país y en cada organización social. Como todo proceso de transformación histórica, la era de la información no determina un curso*

único de la historia humana. Sus consecuencias, sus características dependen del poder de quienes se benefician en cada una de las múltiples opciones que se presentan a la voluntad humana".¹ Y de sus principales interactuantes depende el rumbo de la historia.

La ciudadanía, desde la participación e implicación, ha de atreverse reclamar su rol instituyente si quiere hacer frente a cuestiones cómo, si los ciudadanos están dispuestos a asumir e implicarse en la tarea construcción de su propia realidad cultural o si realmente, sólo se puede hacer Cultura a *golpe de talonario*. Estos y otros interrogantes serán sometidos a escrutinio a lo largo de la investigación y experimentación. Nuestra misión, orientada hacia la creación de herramientas lúdicas de mediación -barajas de lenguajes de patrones- que permitan a los ciudadanos -que decidan implicarse en esta tarea de aprender a organizarse y desarrollar una estrategia análisis-creación-acción aplicada a un entorno real- será la de mediar en el proceso. Habrá que poner en juego patrones de conducta y estructuras socio-culturales en conflicto. Como proceso concluyente se diseñará desde un cruce de medios -crossmedia- la creación de una Plataforma Lúdica Online/Red Social Multijugador. La baraja de cartas física –herramienta de mediación- se transfiere a un entorno virtual donde explorar nuevas posibilidades de expansión en red, para una sociedad de la información e hiperconectada que requiere en su cotidianidad de una hibridación de entornos -casi obligada- en todos los aspectos que la contienen. Pues, podemos afirmar, que ya nuestra cultura es digital y debe abordarse desde esta hibridación.

El proyecto se estructura en dos niveles el teórico, contextualización y referentes, y el práctico que recoge la evolución y desarrollo hasta llegar a la obra final. El primer estrato conceptual repasa en la necesidad de vislumbrar cambios y cuestionar paradigmas socio-culturales institucionalizados tan en crisis como su propio contexto. Desvelar

¹ CASTELLS, Manuel, *La Era de la Información. Vol. II: El poder de la identidad*. Distrito Federal: Siglo XXI Editores, México, 2001.

dispositivos de poder que están implícitos en la construcción de nuestra sociedad, cultura y realidad; y atreverse a proponer posibles prototipos que cuestionan lo establecido a través del cambio. Tras esta exposición nos adentraremos en los procesos de mediación cultural y crucial labor social que los medios tecnológicos deben asumir en momentos tan trascendentales como en el que nos encontramos. El último estrato conceptual, y no por ello el menos relevante, es el dedicado al juego como el protagonista axiomático de un proceso de mediación lúdico-cultural. Soslayando la importancia de revalorizar las posibilidades del juego aplicados a temas “serios” de nuestra cotidianidad. Este apartado aglutina los dos estadios anteriores y prepara el terreno final para la práctica aplicada.

Objetivos

Los objetivos han sido muchos y variados, pero podemos concluir todos ellos en:

A. Objetivos generales

- Explorar las posibilidades del juego como mediador, aglutinador social, y detonador creativo en entornos socio-culturales en crisis.
- Cuestionar cómo podemos replantear los modos de hacer de la cultura legitimada y los modelos de “Espacios / Contenedores culturales”
- Dotar de herramientas y estrategia que permitan construir desde lo colectivo.
- Iniciar un archivo de información e imágenes relacionadas con la Cultura en crisis y sus efectos.

B. Objetivos específicos

- Diseñar una interface de juego tradicional (juego de naipes) que fomente la creatividad, procomún, creación colectiva y la mediación cultural capaz de replantear situaciones culturales en conflicto.

- Implementar la interface de juego tradicional en talleres a modo de testeo.
- Analizar los comportamientos resultantes de los talleres.
- Analizar la posibilidad de amplificar los talleres en otro medio, crossmedia. La red y multiusuarios en red.
- Diseñar un espacio online donde debatir, analizar, construir y actuar desde la lúdica en claves de autonomía cultural.

Metodología

La metodología se basa en una investigación cualitativa, referencial, analítica y deductiva.

Se ha partido de unos referentes cualitativos hacia un análisis deductivo de los mismos que ha permitido ir direccionando y modificando el proyecto desde la alternancia de la investigación y experimentación. La obra se ha sometido a diversas alteraciones durante el transcurso de su desarrollo a fin de encontrar la resolución más adecuada. Se contempló la posibilidad de realizar testeos que recogiesen el feedback e información a cerca de la usabilidad de la herramienta planteada. Se ha contactado con colectivos específicos de interés que han permitido un reporte información, correcciones y posibles implementaciones que no habían sido inicialmente contempladas, validando progresivamente la propuesta desde la propia experiencia y participación colectiva. A partir de esta intervención se reajustó la herramienta a fin de que se adecuara a las expectativas esperadas.

El criterio utilizado para la selección de los ejemplos/referentes atiende principalmente a la relación en los modos de interacción de los usuarios, capacidad para la organización, estrategias lúdicas y herramientas utilizadas en la mediación.

Motivación e interés

Somos parte de una realidad simbólica instaurada e instituida desde tiempos remotos. Sólo desde un ahora que se construye desde la emergencia de un tiempo presente, como único momento capaz de ser instituyente y reinventar la realidad de lo que acontece; podremos afrontar el proceso de creación de la historia hacia una visión más alentadora. Esta misión se convierte en un designio crucial para nuestra generación. Decidir con firmeza lo que anhelamos y de lo que en realidad sí queremos ser cómplices. Inventemos entonces nuevos paradigmas sobre los que construir sobre una proyección responsable del procomún.²

Bajo estas reflexiones, este proyecto se fragua en la necesidad de dar soporte a un gran sector de la ciudadanía que ante una situación de insostenibilidad socio-cultural ha decidido armarse de valor e implicarse en la construcción de su propia realidad algo que actualmente se hace ineludible. Como artista y activista cultural siento la responsabilidad moral de responder a esta llamada e implicarme en este proceso que atañe al ámbito que me compete. Asumir la tarea de dotarles de herramientas instituyentes que les aporten estrategia y capacidad organizativa para la acción. Y desde un espacio en común que explore las posibilidades de la lúdica para replantear estos temas “serios” desde donde construir hacia un bienestar colectivo.

² Procomún: Es la nueva manera de expresar una idea muy antigua: que algunos bienes pertenecen a todos, y que forman una constelación de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada por el bien común. El procomún lo forman las cosas que heredamos y creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Doc.: Online. URL: http://medialab-prado.es/article/video_que_es_el_procomun

2. NIVEL CONCEPTUAL: CONTEXTUALIZACIÓN Y ANTECEDENTES

Este nivel deja entrever síntomas contemporáneos que identifican una época, sociedad y por ende, una cultura con unos pensamientos y acciones enmarcados en un contexto actual de crisis. Se expondrá la base argumental contrastada con imágenes de capturas de pantalla de la red con noticias y datos relevantes a modo de testimonio y registro de la actualidad. Se analizará el diagnóstico encaminado a enfatizar la necesidad de replantear paradigmas culturales institucionalizados inoperativos e insostenibles; y se explorarán posibilidades del juego en la mediación cultural y desde la creación e inteligencia colectiva. Esta exposición teórica asentará las bases conceptuales del siguiente nivel donde la teoría se acaba aplicando a la práctica.

2.1. Vislumbrando cambios. paradigmas sociales y culturales en contexto crisis.

La sociedad contemporánea es el producto de pensamientos, metodologías y praxis que han imperado sobre el resto y que inciden directamente en la forma en el que se moldea el mundo. Cualquier cambio de Paradigma que se produzca en ella implica una profunda transformación de la mentalidad de la época, los valores que la conforman y una visión particular de la realidad que acontece. Y si nos referimos a un cambio de era la transformación es aún más profunda desde las raíces mismas del Paradigma original -instituido- donde se engendró la “mentira” que ha dado origen a esta civilización. Una mentira cuya maquiavélica estructura ha instado a grandes pensadores de todos los tiempos a reflexionar sobre ella. Ya hacia el 370 a. C Platón nos advertía de una realidad-caverna cimentada en una gran mentira social donde las personas están segadas y solo ven la sombra de lo que en realidad está pasando. El concepto de realidad deja entrever más que nunca el gran

riesgo que supone comenzar a desentramar lo establecido y descubrir que “la realidad puede ser esa gran mentira”. Algo que guarda estrecha relación con el mecanismo del Paradigma que no sólo nos envuelven sino nos controla, nos define, delimita todo lo que percibimos y creemos que es la verdad, llegando a determinar lo que es realidad y desacreditando las demás opciones no legitimadas. Su construcción se produce cuando una comunidad tanto científica como religiosa o política legitima un Modelo-Paradigma, creando un espacio-tiempo lineal en donde nada cambia de verdad y se establece como verdad inmutable y la evolución se estanca. Este Paradigma imperante llega a determinar nuestra percepción de esa realidad, no existe una percepción neutra, objetiva, verdadera, de los fenómenos sino que la percepción se ve teñida, enmarcada, tamizada por el paradigma en turno que nos controla y dirige. Con lo que en esta época de cambios y cuestionamientos de paradigmas la variante es la profundidad y la presteza de ese cambio donde más que nunca tenemos la oportunidad de asumir el rol de agentes proactivos contribuyendo a laboriosa tarea de reinención y construcción de nuestra realidad y futuro. Al fin y al cabo, como Jordi Claramonte en su artículo *De la fragmentación y la experiencia* afirmaba, “*el futuro es un invento, que sea instituido o instituyente dependerá en parte de la noción de experiencia de la que nos dotemos. (...) Por eso la clave está en saber que el futuro puede ser un buen invento, si lo inventamos entre todos y nos acoplamos bien con él, o un mal invento si nos lo inventan otros -o lo inventa a su medida el sistema de relaciones de producción hegemónico- y nos lo echan encima por mal que nos parezca*”.³

2.1.1. Contexto Social [socio-cultural] en Crisis



Fig.01. Google “Crisis social” 715.000.000 resultados. 24/08/2011

³ CLARAMONTE, Jordi, *De la fragmentación a la experiencia*. Doc: HTML [Consulta: 12/06/2012] URL: <http://jordiclaromonte.blogspot.com.es/2010/07/de-la-fragmentacion-y-la-experiencia.html>

La controvertida y enmarañada estructura sobre la que se sustenta la sociedad contemporánea la hacen especialmente susceptible a tensiones y fracturas internas que propician los distintos movimientos tectónicos de nuestra civilización. Estas agitaciones afectan a la totalidad de los modos de organizar el mundo y a la potestad categorial que articula nuestras capacidades de entenderlo y habitarlo. Un terreno crítico e inestable originado entre el desajuste que experimentan estos procesos en profundo cambio y la inmovilidad sustentada en las arquitecturas institucionalizadas del discurso dominante. Y cómo Zygmunt Baumann advertía, en su libro *Modernidad líquida*, estamos sumergidos en un mundo donde las cosas mutan acelerada, inesperada y permanentemente. Un nuevo entorno flexible, donde las estructuras sociales ya no perduran lo suficiente como para gobernar las costumbres de los ciudadanos, los grandes referentes desaparecen o se debilitan y las sociedades pierden su centro. Todo se descompone.⁴ Y aunque algunos organismos e instituciones se mantienen, en muchos casos subsisten bajo la forma de lo que otro gran sociólogo, el alemán Ulrich Beck, define como *instituciones zombis* que vienen a ser instituciones que existen –y siguen circulando–, pero que realmente están muertas. Paul Virillio ya en sus inicios era consciente de que la sociedad tecnológica actual vive un momento dramático en su relación y visión del mundo, algo que se acerca asombrosamente a lo que Arnold Toynbee definió como la desintegración de una civilización.⁵ En una “*era muy propicia para la técnica y muy desfavorable para la cultura*” así lo expuso abiertamente Ernst Jünger en una entrevista en 1999.⁶ Estamos ante los síntomas agónicos de un sistema moribundo, tanto a nivel político, económico, social e institucional pues la manera en que constituimos nuestras sociedades ha caducado frente a fenómenos que vienen conformándose desde hace ya décadas. Ahora experimentamos las tensiones que

⁴ BAUMANN, Zygmunt, *Modernidad líquida*. Doc.:PDF [Consulta: 12/06/2012] URL: <http://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-liquida.pdf>

⁵ TOYNBEE, Arnold, *Estudio de la historia* (Compendio), Tomo 2, Alianza Editorial, Madrid, 1970.

⁶ JÜNGER, E., Entrevista a Ernst Jünger por el periodista italiano Franco Volpi. Diario "Clarín", Edición del 6 de junio de 1999.

produce ese desfase y nos mentimos haciéndolas llamar crisis. Es ya un hecho que los cimientos de nuestra sociedad se tambalean. Las tensiones entre los valores emitidos y las prácticas cotidianas se hacen patentes, pretensiones de igualdad social conllevan nuevas desigualdades, la “política” y sus gobernantes han perdido toda credibilidad de sus ciudadanos, la era de la globalización informativa en red amenaza con convertirse en un poderoso mecanismo de poder y manipulación, la concentración exponencial de capital y poder en manos de una minoría mueven los intereses de un corrupto monopolio del mundo, cansado ya de la insostenibilidad humana y de sus guerras genocidas. Sumidos en una asentada era del terror –Noam Chomsky⁷- y una cultura del miedo que advierte de un territorio habitado cada vez más inhóspito que nos lleva a anhelar la vuelta a nuestro hogar, algo que Lucy Lippard reclamaba ya en 1995 en su ensayo –con sugerente título- *Mirando alrededor: dónde estamos y dónde podríamos estar*. Un anhelo que ha derivado en una nueva necesidad vital de recuperar nuestro hábitat, nuestra experiencia, nuestro futuro y en definitiva, a nosotros mismos. En términos de Adorno cuando lo inhumano deja de estar al servicio del hombre entonces vuelve a arraigar lo “inhóspito” en el interior del mundo pero como lo refractario e inasimilable.

Una situación extrema que nos obliga a replantear y modificar radicalmente nuestro modus operandi como sociedad sin importar todos los esfuerzos por hacerla y mantenerla universal. Una globalización aplicada a la cultura y que nos propone no sólo como debemos ser, sino como debemos vernos, partiendo de unos moldes que poco tienen que ver con la vida cotidiana de las mayorías. En definitiva, como dice Jean Baudrillard, somos una *sociedad del simulacro* donde el destino y la condición de las sociedades avanzadas actuales es que cualquier hecho tiende a degradarse y a pasar a ser espectáculo u objeto de consumo, al margen de que sea verídico o falso. Informaciones e interpretaciones,

⁷ CHOMSKY, N., La nueva guerra contra el terror. Transcripción de la grabación hecha en el Foro de Tecnología y Cultura, MIT, 8 de octubre de 2001. Doc.:PDF [Consulta: 4/07/2012] URL: <http://webs.uvigo.es/ccoo/pdf/chomsky.pdf>

emitidas y recibidas en avalancha, se igualan en calidad de meros simulacros de la realidad.⁸ Algo que afecta directamente a la construcción de la sociedad y por ende al de la cultura. Por estas circunstancias nos interesa la Cultura en su acepción más amplia, en la que todo lo que hacemos y vivimos es producto de nuestras creencias y principios. Los *hechos* sociales por tanto constituyen la Cultura y la relación que tienen con el sistema de valores y la visión del mundo. Basándonos en ello es fundamental asumir que para todo cambio en profundidad que intentemos formular, tendrá que estar supeditado al factor cultural como eje vertebrador.

2.1.2. Cultura en Crisis. Paradigmas Culturales Institucionalizados puestos en cuestionamiento.



Fig. 02. Google "Cultura en Crisis" 203.000.000 resultados. 24/08/2011



Fig. 03. El país. 6/11/2011⁹

La crisis económica solo ha contribuido a acelerar el proceso que hierde de muerte -entre otros- al insostenible paradigma cultural imperante gestado como producto inevitable del neocapitalismo -actual neoliberalismo corporativo- basado en convertir en mercancía todo hecho

⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Ed. Kairós, Barcelona, 1978.

⁹ Titular del Periódico Digital El país, "La crisis abre ...". Doc.: HTML, [Consulta:17/08/2012], URL: http://elpais.com/diario/2011/11/06/cultura/1320534001_850215.html

cultural. Una colisión funcional de las esferas de la cultura y la economía lo que según Brea constituye el signo más importante que marca la historia de la humanidad en los albores del siglo XXI.¹⁰ Donde los hechos culturales acaban convirtiéndose en *productos* elaborados en forma industrial para su rentabilidad. Este proceso está actualmente en expansión a las demás áreas de los hechos culturales mercantilizando los bienes públicos -patrimonio de la sociedad entera- y colocándolos en manos privadas que los manejan de acuerdo a sus privados intereses y a las leyes del mercado. La estatización o la privatización han quedado establecidas

La Voz
Opinión

¿Estatizar o privatizar la cultura?

En definitiva, la cultura es de todos y cada uno de los que conforman una sociedad, con el derecho y la obligación de acceder y colaborar en su formación. **Claudio Viale** .

10/05/2012 00:01 | Claudio Viale (Abogado)

0

0

23

Fig. 04. La Voz Opinión 10/05/2012 ¹¹

como los dos sistemas de sufragación cultural imperantes sobre los que se sostiene la cultura. La primera opción supone que determinadas élites o grupos políticos o burocráticos, atribuirse su titularidad, reemplazan en los procesos culturales legitimadores a las personas, grupos y, en definitiva, a la sociedad. Estos procesos totalitarios dejan fuera de juego a la imaginación, la creatividad y la espontaneidad, sometiendo la libertad a las formas ideológicas dominantes. La segunda opción forma parte de

madriario.es 13-02-2012

¿Nueva apuesta cultural o paso a la privatización?

COMPARTIR

Fig. 05. Madriario.es 13/02/2012 ¹²

¹⁰ BREA, José Luis .*El tercer umbral*. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Ed. CENDEAC, Murcia, 2004.

¹¹ Titular del Periódico Digital La Voz opinión "Estatizar o" Doc.: Online. [Consulta:4/07/2012] URL: <http://www.lavoz.com.ar/opinion/estatizar-o-privatizar-cultura>

¹² Titular del Periódico Digital Madriario, "¿Nueva apuesta..?". Doc.: Online, [Consulta:17/08/2012] URL: <http://www.madriario.es/2012/Febrero/opinion/milagros-herandez/213355/milagros-herandez.html>

una recurrente salida del propio estado a este colapso económico que al no poder gestionarlo se escuda en el capital privado, dotándole con ello de mayor autoridad al sistema cultural capitalista que acaba por manipularlo todo. Actualmente las búsqueda de alternativas económicas por parte de la administración parecen atender más a unos intereses de que nada escape a su control que por realmente analizar la situación y sin miedo a conferir poder establecer posibilidades reales de sostenibilidad colectiva. La supuesta ley de mecenazgo, es una de estas alternativas, tan aclamada por los gobiernos proponiéndola como la piedra filosofal a la salida de esta situación, pero no parece convencer a unos ciudadanos que consciente de los derroches presupuestarios de años pasados y de más iniciativas, que al fin y al acabo, acaban convirtiéndose en una

laverdad.es

La crisis financiera obliga a buscar alianzas culturales

ULTIMAS NOTICIAS DE CULTURA 11:51 Viernes, 27 julio 2012

Fig.06. LaVerdad 27/07/2012 ¹³

ABC.es CULTURA

La cultura rompe lanzas por el mecenazgo

► Personalidades e instituciones confían en que el Gobierno pueda dar un gran impulso al sector en este tiempo de tantos rigores

JESÚS GARCÍA CALERO / MADRID
Día 21/05/2012 - 05.38h



El ministro José Ignacio Wert durante su visita al museo Sorolla, donde declaró que la ley de Mecenazgo está aún en estudio porque involucra a muchos Ministerios

Fig.06. ABC 21/05/2012 ¹⁴

privatización encubierta. Y cuyas consecuencia vienen a generar, prácticamente, la apropiación del desarrollo humano por élites o grupos sociales, religiosos o económicos poderosos, en detrimento de los demás, lo que también resulta una desviación que no se compadece con la civilización actual, según la cual todo plan social debe incluir a todos, sin exclusiones. Las personas nos individualizamos y socializamos en la

¹³ Titular del Periódico edición Digital LaVerdad.es, "La crisis financiera". Doc: HTML [Consulta:17/08/2012] URL: http://www.laverdad.es/agencias/20120708/mas-actualidad/cultura/crisis-financiera-obliga-buscar-alianzas_201207081151.html

¹⁴ Titular del Periódico Digital ABC, "La cultura rompe". Doc: HTML [Consulta:17/08/2012] URL: <http://www.abc.es/20120521/cultura/abci-mecenazgo-necesario-201205181327.html>

cultura en la que nacemos, “*una cultura con valor para su medio*” - Clavero- por lo tanto, todas las personas tenemos derecho a la cultura propia, a ser lo que somos.¹⁵ En definitiva, la cultura es de todos y cada uno de los que componen una sociedad, con el derecho y el deber de poder acceder y colaborar en su construcción, a partir de políticas generales definidas de manera democrática, y a las que deben aportar tanto el Estado como los ciudadanos. En este sentido, los procedimientos y las organizaciones que concilian, coordinan y median los esfuerzos y recursos del Estado y de los ciudadanos resultan favorables no sólo para la democratización de la política sino para una excelencia de la cultura. Aunque como Jordi Claramonte exponía “*las administraciones tienen una desconfianza patológica en los ciudadanos*” con lo que las reticencias hacia una posible cesión de potestad impiden que otras alternativas sean

laopiniondemurcia.es » Cultura y Sociedad

Jordi Claramonte

‘Las administraciones tienen una desconfianza patológica en los ciudadanos’

Profesor de teorías estéticas contemporáneas en la UNED - Cree tener La caja de herramientas para reconfigurar la ciudad y la vida misma

⌚ 04:00 ☆☆☆☆☆

📡 🐦 +1 🐦 Tweet 4 📌 Recomendar 4

Fig.07. LaopinióndeMurcia.com. 29/02/2012 ¹⁶

contempladas. Pero el actual panorama que presentan Instituciones culturales agravado por la “*Cultura en crisis*” o la también llamada “*Cultura de los recortes*” se hace más evidente mostrando una insostenibilidad que no deja indiferente a las infraestructuras culturales españolas que dependen ese dinero público que ahora las arcas del estado no disponen. La institución museo “*el espacio protegido por las artes*” está en crisis económica y pide a gritos un cambio de paradigma. Una problemática que afecta directamente a los ciudadanos y en la que periódicos digitales,

¹⁵ CLAVERO, Bartolomé. Derecho y cultura: el derecho humano a la cultura propia. En: Derechos humanos de los pueblos indígenas. México, Secretaría de Relaciones Exteriores, Programa de Cooperación sobre Derechos Humanos, 2006. Pág. 8.

¹⁶ Titular del Periódico Digital LaOpinióndeMurcia.com, “*Las Administraciones ...*”. Doc: HTML [Consulta:10/08/2012]
URL: <http://www.laopiniondemurcia.es/cultura-sociedad/2012/02/29/administraciones-desconfianza-patologica-ciudadanos/388789.html>

blogs o post en redes sociales se han hecho eco. Mostrando no sólo un conflicto de actualidad sino la preocupación e interés de sus ciudadanos por solventarla. Mientras, tanto los museos y espacios culturales públicos comienzan a seguir un estándar determinado por tres fases de agravante: reducción de la programación cultural, paralización total de la programación sólo está abierto y su última fase el cierre definitivo de esta al ser imposible de mantener. Esta última fase ha dejado un alto porcentaje de infraestructuras destinadas a la cultura como lugares fantasma a los cuales es imposible acceder pero tampoco la propia administración pública encuentra la forma de revitalizarlos.

La insostenibilidad de los museos españoles

Miércoles, 16 de Noviembre de 2011 17:02
Escrito por Redacción Iberarte



Así lo ha señalado el director del Museo del Prado Miguel Zugaza en el cierre del III Foro de Industrias Culturales celebrado en el Museo Reina Sofía.

MADRID: Pero esto no sólo se debe a la crisis económica, sino también a la que afecta a la necesidad de crear nuevos modelos más sostenibles. El director de El Prado, Miguel Zugaza, ha recordado que la mayoría de los museos creados en los últimos 20 años dependen en su mayoría de los presupuestos públicos y ha llamado la atención sobre una "burbuja cultural que ha explotado".

Fig.08. Iberarte 16/11/2011 ¹⁷

LA CULTURA DE LOS RECORTES

Los museos se vacían de contenido

EL PAÍS | Madrid | 12 MAR 2012 - 22:43 CET

60

Fig. 09. ElPaís 12/03/2012 ¹⁸

hoyesarte.com

El Ayuntamiento de Madrid cierra el Museo de la Ciudad

LUNES, 16 DE JULIO DE 2012 19:03



Me gusta 164 Twitter 41 +1 4



Fig. 10. Hoyesarte. 16/07/2012 ¹⁹

¹⁷ Titular del Periódico Digital Iberarte "La insostenibilidad de ...". Doc: HTML [Consulta: 2/03/2012] URL: <http://www.iberarte.com/index.php/201111166204/canales/opinion/la-insostenibilidad-de-los-museos-espanoles.html>

¹⁸ Titular del Periódico en edición Digital ElPaís, "Los museos se ...". Doc: HTML [Consulta: 5/06/2012] URL: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/03/12/actualidad/1331588618_562294.html

Levante-EMV.com » Valencia



El Museo Valenciano de Historia Natural cierra ante el abandono de la Diputación

El tercer mejor museo de ciencias naturales de España aprueba un ERE de urgencia para despedir a tres de sus cuatro empleados



Fig.11.Levante-EMV. 30/11/2011 ²⁰

elEconomista.es

"Los museos no están en crisis; quien está es su socio principal: el Estado"

Ángeles Caballero | 18/06/2012 - 6:00 Actualizado: 08:27 - 18/06/12

Fig.12. El Economista 18/06/2012 ²¹

Ante la obiedad nacen iniciativas de candente actualidad tanto por parte de artistas –Fig.15- o incluso de periódicos -diario británico *The Guardia* Fig.13-14- que pretenden visualizar estos recortes y su impacto bajo mapas de los recortes culturales. Este tipo de visualizaciones de datos, en esta era de la información que vivimos, se ha convertido en una práctica muy demandada utilizando el inmenso poder de comunicación de las imágenes para explicar de manera comprensible las relaciones de significado, causa y dependencia que se pueden encontrar entre las grandes masas abstractas de información generadas. Una manera de evidenciar más directamente un problema y hacer más urgente su necesidad de resolverlo. Puesto que la participación ciudadana permite establecer nuevas dinámicas colectivas de colaboración que ejercen mayor presión. Además al funcionar como un sistema de concienciación, ayudan a impulsar el desarrollo local y la democracia participativa a través

¹⁹ Titular del Periódico Digital Hoyesarte.com, "El Ayuntamiento de". Doc: HTML [Consulta:16/07/2012] URL: <http://www.hoyesarte.com/museos-de-arte/al-dia/11802-el-ayuntamiento-de-madrid-cierra-el-museo-de-la-ciudad.html>

²⁰ Titular del Periódico Digital Levante-EMV, "El Museo Valenciano". Doc: HTML [Consulta:1/05/2012] URL: <http://www.levante-emv.com/valencia/2011/11/30/museo-valenciano-historia-natural-cierra-abandono-diputacion/861064.html>

²¹ Titular del Periódico Digital elEconomista.es "Los Museos no están....". Doc: HTML [Consulta:18/06/2012] URL: <http://ecodiario.economista.es/cultura/noticias/4050495/06/12/Los-museos-no-estan-en-crisis-quien-esta-es-su-socio-principal-el-Estado.html>

de la integración de la comunidad al quehacer político. Asumiendo de carácter independiente su responsabilidad como ciudadano.

Tú puedes completar el mapa de los recortes culturales en Europa

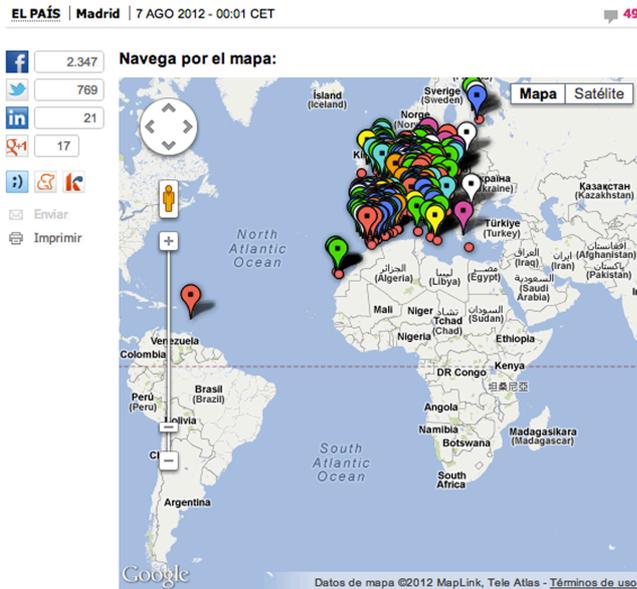


Fig.13. Ej. de Visualización. Mapa de los Recortes Culturales 7/08/2012 ²²

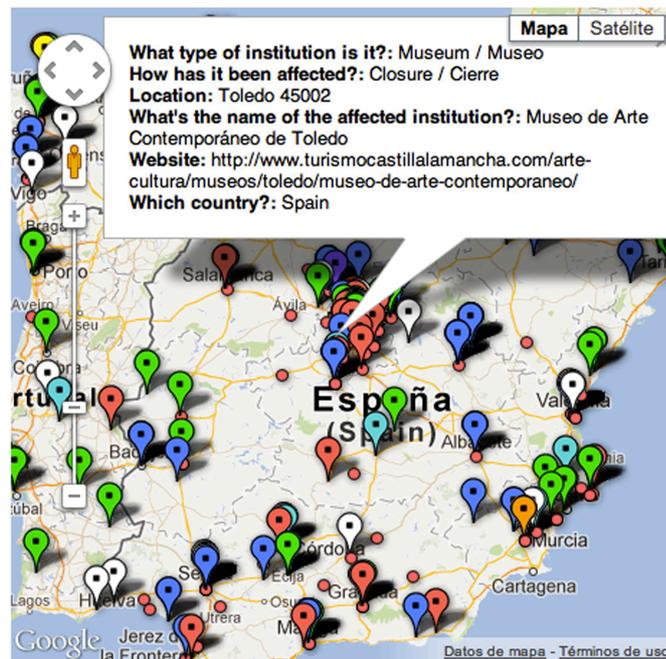


Fig.14. Detalle del Mapa de los Recortes Culturales 7/08/2012 ²³

²² Titular del Periódico edición Digital El País, "Tú puedes completar el mapa de los recortes culturales". Doc: HTML [Consulta:18/08/2012] URL: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/04/actualidad/1344068419_017986.html



Fig.15. Visualización .Texto de la imagen "Biblioteca José Saramago INACTIVA 2012"²⁴

En estos momentos reflexionar sobre los paradigmas que nos han llevado a esta crisis, tomando conciencia de ellos y no volviendo a ser replicarlos, supone a su vez una búsqueda de posibles alternativas algo que se está convirtiendo en un debate de emergencia incluso ya al nivel internacional.

ElConfidencial.com > [Última Hora](#) Viernes, 17 de agosto de 2012

La crisis ayuda a reflexionar sobre la cultura, según el director del Festival de Edimburgo

Fig.16. ElConfidencial.com. 17/08/2012²⁵

► [diariodenavarra.es](#)

Los museos españoles necesitan un replanteamiento ante la crisis

16/11/2011 a las 20:15

Fig.17.diariodenavarra.es. 16/11/2011.²⁶

²³ Titular del Periódico Digital El País, "Tú puedes completar el mapa de los recortes culturales". Doc: HTML [Consulta:18/08/2012]. URL: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/04/actualidad/1344068419_017986.html

²⁴ PERGO, I., Video-Performance Cultural Rhythmic Patterns [NC/CO#1]. Visualización de datos Espacios culturales Activos/Inactivos-Murcia, 10/06/2012 . URL: <https://vimeo.com/43764820>

²⁵ Titular del Periódico Digital ElConfidencial.com. "La crisis ayuda a reflexionar...." Doc: HTML [Consulta:17/08/2012] URL: <http://www.elconfidencial.com/ultima-hora-en-vivo/2012/08/crisis-ayuda-reflexionar-sobre-cultura-segun-20120810-9153.html>

Y como José Luís Brea vislumbraba, estamos en un momento en el que *"Toca evolucionar"* ²⁷, *"probablemente, la contradicción y la inestabilidad sean los motores que nos permiten mantenemos activos y mirar hacia el futuro"*.²⁸ Y es en este proceso evolutivo donde las pugnas por el poder nos llevan a atisbar la importancia de ostentar el dominio y de controlar estos dispositivos. Comprender sus mecanismos se convierte en una pieza clave en este proceso.

2.1.3. CULTURA Y DISPOSITIVOS DE PODER. INSTITUYENTE E INSTITUIDO.

"La institución y las significaciones imaginarias que lleva consigo (...) son creaciones de un mundo, (...) el mundo de la sociedad dada" Cornelius Castoriadis.²⁹

Nos encontramos ante una importante conflicto social que ha llevado a las instituciones -museo, familia, escuela, democracia y organizaciones de gobierno, etc.- a una crisis cada vez más difícil de solventar. Estos organismos han asumido un rol preponderante en nuestra cultura constituyéndolos como dispositivos de poder dotados de un substancial margen de dominio sobre la sociedad. A cerca de comprender el poder y su influencia en el plano social el psicoanalista francés y filósofo Cornelius Castoriadis ha dedicado gran parte de sus escritos reparando en primera instancia que *"la sociedad, en tanto que de siempre ya instituida, es auto-creación y capacidad de auto-alteración, obra del imaginario radical como instituyente que se auto constituye como sociedad constituida e imaginario social cada vez particularizado. Los individuos están hechos*

²⁶ Titular del Periódico Digital diariodenavarra.es *"Los museos españoles..."* Doc: HTML [Consulta:5/08/2012]
URL:http://www.diariodenavarra.es/noticias/mas_actualidad/cultura/los_museos_espanoles_necesitan_replanteamiento_ante_crisis_52187_1034.html

²⁷ BREA, J.L. *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Ed. CENDEAC, Murcia, 2004.

²⁸ GILLI, Marta. Reseña del Libro de *El Tercer Umbral de José Luis Brea*. Publicada en EXITBOOK, #4, Madrid, 2005.

²⁹ CASTORIADIS, Cornelius. *Un mundo Fragmentado*. Ed. Altamira, Buenos Aires, 1997. Pág. 2.

por la sociedad, al mismo tiempo que hacen y rehacen cada vez la sociedad instituida: en un sentido, ellos sí son sociedad".³⁰ Este hacer y rehacer la sociedad instituida no es tarea fácil pero es imperiosa la necesidad de replantear estos dispositivos de poder que habitan y cohabitan con nosotros en nuestra cotidianidad. Darnos la oportunidad de -cómo diría Giorgio Agamben- "(...) liberar lo que ha sido capturado y separado por los dispositivos para devolverlo a un posible uso común. El dispositivo tiene pues una función estratégica dominante (...) El dispositivo está siempre inscripto en un juego de poder".³¹ Volviendo al ámbito de la cultura instituida la aparición de la institución Museo nos interesa por ser "lugar legitimado" transmisor de conocimientos, valores y normas socioculturales -entre otras-, a su vez este organismo como institución presenta una articulación de fuerzas contrapuestas, la que viene dada por lo establecido, lo determinado, lo reglamentado, que habita en el orden de lo instituido y lo que se convierte en su antagonista una fuerza portadora de la innovación, cambio y renovación, es decir, fuerza adscrita en el orden de lo instituyente.³² Será sobre conceptos como institución, instituido e instituyente los que articularán los paradigmas culturales con la autoridad que los construye, legitima y normaliza. Al hablar de institución nos referimos a los cuerpos normativos jurídicos-culturales compuestos de ideas, valores y ciencias que determinan las formas de intercambio social. Lo instituido como el conjunto de normas, costumbres, valores establecidos por una institución en un momento histórico determinado. Y lo instituyente como un poder esencialmente humano capaz de crear e inventar nuevas instituciones, y lo cuál sirve también, para cuestionar las instituciones. Lo instituyente puede ejercer presión para destituir lo instituido hasta ese momento.

Desde el pensamiento crítico de una Era Postmedia, José Luís Brea reprende a la institución-paradigma museo moderno en su rol de

³⁰ *Ibid.* Pág. 1.

³¹ AGAMBEN, G., *¿Qué es un dispositivo?*. Doc.: PDF. Pág. 4. URL: <http://ayp.unia.es/r08/IMG/pdf/agamben-dispositivo.pdf>

³² BOGGINO, Norberto. Ensayo Lo Instituido y la acción instituyente. Doc.: HTML [Consulta: ¡/06/2012] URL: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Lo-Instituido-y-Lo-Instituyente/486132.html>

normalizador del gusto -y por tanto propulsor de un supuesto sujeto universal- y mediatizador social. A la vez que se atreve a señalar múltiples fisuras de un sistema desfasado con los ritmos del adelanto tecnológico incitando al ejercicio de la autocrítica. Los intentos por redefinir y vislumbrar cambios de paradigmas culturales instituidos son aclamados, y en esto algunos visionarios/instituyentes se han arriesgado a “presentir” cómo podrían ser.³³

2.1.4. Vislumbrando cambios de paradigmas híbridos de colaboración y cesión de poder.

Bill Gates: "La crisis es una gran oportunidad para hacer cambios que ayuden a largo plazo"

Carles Francino entrevista al fundador de Microsoft a su paso por Madrid

CADENA SER 22-02-2012

Fig.18. Cadena Ser 22/02/2012³⁴

La dualidad de acepciones que contempla el término “crisis” permite ser abordado no sólo desde la vertiente del peligro sino desde las ventajas de la oportunidad y el reto. Sin pretender vanagloriar esta situación y siendo conscientes de los momentos traumáticos que la población está viviendo –arrastrados por los fracasos gubernamentales de los que verdaderamente poseían la potestad de evitarlos- abordar este panorama desde la oportunidad y no desde el peligro, supone quitar el freno que el miedo ante el peligro establece. Heráclito vaticinaba -bajo su teoría del devenir- que el devenir es el principio de todas las cosas pues todo fluye, todo cambia, nada permanece. Este cambio que afecta a las manifestaciones y comportamientos de una sociedad y su cultura en una

³³ Publicación El Presentimiento. Espai en Blanc “Hoy la realidad se descompone y se hace imprevisible pero a la vez se rehace sobre y contra nosotros. Nadie sabe qué pasará. Los discursos políticos son intercambiables. Sólo los presentimientos tienen fuerza y permiten tomar una posición. Buscamos presentimientos valientes, insospechados, veraces... liberadores” Doc.: HTML [Consulta: 2/7/2012] URL: <http://www.espaienblanc.net/Nueva-publicacion-EL-PRESENTIMENT.html>

³⁴ Titular de la Página oficial de la Cadena Ser. “La crisis es una gran oportunidad...”. Doc.: HTML [Consulta:02/08/2012] URL: http://www.cadenaser.com/internacional/articulo/bill-gates-tesis-gran-oportunidad-hacer-cambios-ayuden-largo-plazo/csrsrpor/20120222csrsrint_4/Tes

realidad inestable, sujeta a evolución –o revolución- y especialmente a la metamorfosis de su estructura. Ante esto el ciudadano en la red, se integra y manifiesta –Fig. 19- su punto consciente sobre la problemática.

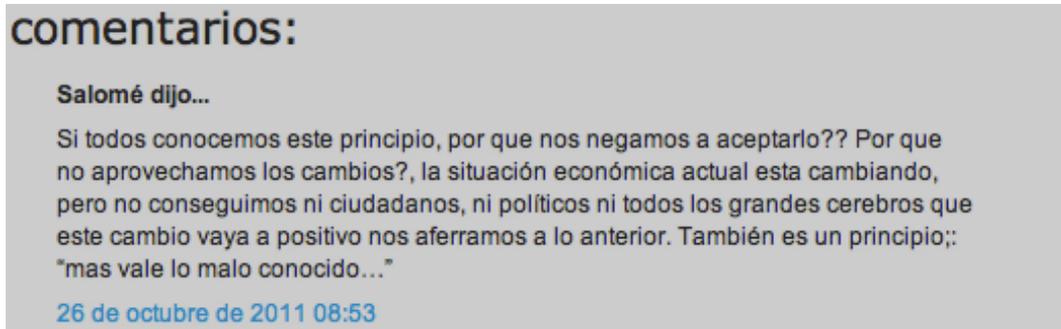


Fig.19. Ej. de comentario de la participación de los usuarios en espacios dinámicos online 26/10/2011³⁵

Tenemos la oportunidad de repensar los paradigmas obsoletos que componen nuestra civilización que ya no pueden construirse de una modo aislado sino deben proceder de la derivación de su interacción implicative con el mundo y desde los que habitan en él. Y cómo Paul Virilio intuye, *“va a ser necesario reinventar una escenografía del paisaje que no contenga sólo espectadores sino actores”*³⁶. Hemos dejado entrever que el poder de las fuerzas instituyentes pueden hacer tambalear al poder instituido. Pero realmente lo cuestionado es si se puede pactar una acción que sea instituyente y al mismo tiempo global y heterogénea. Y qué prototipo de acción instituyente puede estar capacitada para sostener una oposición efectiva en la sociedad que nos encontramos y contemplar los intereses de los individuos y de las colectividades que son a la vez semejantes y diferentes entre sí. En este sentido, las “nuevas” formas de hacer política pueden ser decisivas ya que permiten tener autoridad de sus propios destinos y organizarse como instituciones totalmente diversas a las que nos tienen acostumbrados, capacitadas para superar sus formulismo, sin convertirse en nuevas manifestaciones de los modos de regulación tradicionales. Una sociedad que desvela como parte de su

³⁵ Comentario. Blog personal Tanquanovi. “Nada permanece todo cambia ...” Doc.: HTML [Consulta:18/08/2012] URL: <http://tanquanovis.blogspot.com.es/2011/10/nada-permanece-todo-cambia.html>

³⁶ VIRILIO, Paul, *El cibermundo, la política de lo peor*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1997. Pág. 108.

estructura un cúmulo de esquemas o modelos, evidentes o sobrentendidos, mediante los cuales –para bien o para mal- se regulariza la conducta de los individuos que la conforman. Un ejemplo sencillo sería el caso de la educación, ya que para todo, se nos educa desde que nacemos sobre unos preceptos que regulan nuestros comportamientos adaptándolos a la sociedad prediseñada. Un mecanismo que esconde bajo sus entrañas una controvertida relación entre cultura y poder.

Y cómo en todo patrón de acción-reacción a una situación de crisis, la sociedad vive un proceso de unión social para ejercer mayor presión y visibilidad. Más que nunca la participación y opinión de la ciudadanía está viéndose fortalecida, un poder instituyente que está siendo reclamado, requiriendo un modelo que contemple la participación e implicación ciudadana en la amplitud de aspectos que afectan a la creación de su realidad social. Las movilizaciones comienzan a hacerse patentes tanto desde entornos virtuales a reales como viceversa -hibridación propia de la era digital. Y exponen abiertamente que no quieren el mundo que les han preparado y exigen reclamar la re-construcción o rediseño del mismo. Son momentos decisivos en los que parece que una parte de la sociedad despierta de su letargo y aúna esfuerzos para unos mismos fines, una nueva propuesta civilizatoria que contemple profundos cambios socioculturales –que afectan a los modos de entender y construir el mundo-, políticos –desde una mayor implicación ciudadana- y financieros –con una economía al servicio de los intereses de la sociedad y no una sociedad al servicio de los intereses de la economía, diversas alternativas hacia una Economía social y del Bien Común³⁷ intentan hacerse hueco-. Se empatiza con la realidad del “otro” porque podría acabar convirtiéndose en la nuestra. Se pasa de la crítica a la acción llegando a evitar desahucios, a movilizarse en las plazas,... y en definitiva, pidiendo una necesidad de cambios y reestructuración del sistema social. Más que nunca hay una necesidad de transparencia en una realidad política

³⁷ CHRISTIAN, F., Economía del bien común. Video [Consulta: 11/10/2012] URL: <http://www.youtube.com/watch?v=Xk5EpvOqw9A&feature=related>

resquebrajada. El crecimiento exponencial las redes sociales, ha permitido generar una cierta concienciación de que las decisiones que afectan a la construcción del mundo desde lo político a lo cultural o social deben realizarse desde lo colectivo y lo directamente/estrictamente participativo. Considerando que una de las grandes aportaciones de Internet ha sido el poner a nuestro alcance la información, el conocimiento globalizado. Algo que ha fortalecido la búsqueda de la verdad y de confianza “truth & trust” (verdad & confianza) como valores sobre los que se asienta la nueva ética que quiere instaurarse. Uno de los rasgos característicos de las democracias actuales en gran parte del mundo es, sin duda, la apertura a la participación ciudadana para colaborar a la formulación de las políticas públicas. Se está asimilando que toda persona debería tener acceso apropiado a la información sobre los trámites políticos que promueven las autoridades públicas, incluida la información sobre materiales y las actividades que encierran riesgo en sus comunidades, igualmente la oportunidad de ser participe en los procesos de toma de decisiones. Son cada más frecuente los movimientos que reivindican más lugares de participación del ciudadano. Requiriendo que estas deliberaciones no se restrinjan sólo a la emisión del sufragio al momento de elegir sus representantes, sino que sus necesidades, intereses, inquietudes y conocimientos sean contemplados más allá del etapa electoral y, concretamente, en el diseño y la definición de planes que gobernarán en su ciudad y afectarán su calidad de vida.

La administración se abre a la participación ciudadana

- La web 060.es, que auna 565 servicios públicos, empieza a recoger las sugerencias de los ciudadanos

L.F. | Gijón | 29 NOV 2007 - 13:36 CET | ELPAÍS

Fig.20. ElPaís. 29/11/2007 ³⁸

³⁸ Titular del Periódico Digital ElPaís. “La Administración se abre...”. Doc.: HTML [Consulta:20/08/2012] URL: http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2007/11/29/actualidad/1196328483_850215.html

Con lo que la administración pública como poder instituyente comienza, a pesar de sus desconfianzas y asperezas y por necesidad, a plantearse una tímida posibilidad de cesión de poder. Llegando a hablar en 2007 - aunque tímidamente- de una Administración 2.0. Y tras cinco años hay que ser conscientes que si de un cambio venimos hablando la clave no está ya en la participación sino hemos hablar de implicación ciudadana en la creación y gestión de la cultura. Pues como dicen este titular “*La implicación ciudadana será clave*”.

Estás en: hoy.es > Noticias Extremadura > «La implicación ciudadana será clave»

GABINETE DE INICIATIVA JOVEN

«La implicación ciudadana será clave»

05.07.10 - 12:25 - JOSÉ LUIS REAL | MÉRIDA

Fig.21. Hoy.es. 5/07/2010³⁹

En medio de esta situación de crisis e insostenibilidad. Presentir como serán los paradigmas venideros significa entender que se ha de perder el miedo a prototipar nuevos paradigmas sin que ello signifique establecer un único modelo autoritario sobre el que adscribirse. Y es desde la colaboración entre los ciudadanos con el beneplácito –ineludible para no quedar en los márgenes de la ilegalidad- de la administración pública y bajo iniciativas basadas en la autonomía ciudadana, desde donde se articulan los siguientes paradigmas en claves autogestión.

Paradigmas híbridos de colaboración y cesión de poder

Ante una situación bloqueada y escépticos ante un milagro económico que nos libere de presiones y deudas. Había que buscar alternativas sostenibles que insuflaran un soplo de vida en los espacios pericados por falta de apoyo económico estatal. Algo que afecta muy directamente a las nuevas formas de organizarse y a los cambios en los paradigmas culturales institucionalizados, donde el rol de los agentes culturales y sus manera de proceder asociadas a la toma de decisión, han sido

³⁹ Titular del Periódico Digital Hoy.es. “*La implicación...*” Doc.: HTML [Consulta:20/08/2012] URL: <http://www.hoy.es/20100705/local/implicacion-ciudadana-sera-clave-201007051222.html>

reconfiguradas. Para ello se combinan dos elementos en crisis que se complementan a la perfección, hablamos por un lado de la necesidad de un lugar para la cultura y por otro el crecimiento exponencial de espacios vacíos o en desuso. La creación de un espacio común donde construir y generar la cultura desde la propia ciudadanía y su autogestión es el diseño principal que persiguen iniciativas emergentes –cada vez más en auge- como las que trataremos a continuación. Se han seleccionado dos casos particulares atendiendo a sus modelos de colaboración C.S.A Tabacalera⁴⁰ -Madrid- por ser un modelo estable de colaboración entre administración pública e iniciativas ciudadanas; y La Calderería⁴¹ –Valencia- por ser un modelo todavía en vías de asentamiento que parte de la colaboración entre los propios ciudadanos en busca de su propia autonomía cultural.

Tras la incredulidad de algunos, este tipo de iniciativas, entre autogestión y colaboración, comienzan a dar óptimos resultados y no tiemblan en asentir que forman parte de un experimento colectivo. El apoyo de estas iniciativas por otros agentes culturales pertenecientes a relevantes instituciones culturales consagradas ha venido a aportar mayor peso y credibilidad al supuesto *experimento*. Comentarios como el de "Sin duda tiene futuro, son modelos que pueden y deben coexistir" de Antonio Fesser⁴², algo sorprende cuando una predicción tan optimista procede de un empresario socio de La Fábrica -una compañía que organiza eventos culturales con apoyo público o privado-. En términos similares se pronuncia el director de la vecina Casa Encendida -centro cultural integrado en la Obra Social de Caja Madrid-, José Guirau, que celebra la proximidad de un proyecto que, a su juicio, "suma" al incrementar la oferta social y cultural del barrio. "*Es una apuesta muy interesante y, sobre todo, muy participativa*"⁴³, al referirse a la labor y mérito de La Tabacalera.

⁴⁰ Página web Tabacalera. URL: <http://latabacalera.net/>

⁴¹ Página web de la Calderería. URL: <http://www.lacaldereria.org/>

⁴² Cita publicada en el Artículo del Periódico en edición Digital El País, "La Tabacalera: dos años más de experimento". Doc.: HTML [Consulta:18/08/2012] URL:

http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/04/actualidad/1344068419_017986.html

⁴³ *Ibíd.*

También el director del Museo Reina Sofía, Manuel Borja-Villel, muestra su apoyo a una iniciativa que, según puntualiza, no lo conoce a fondo, pero que cree "muy valiente", porque da paso a un modelo de gestión novedoso. "*Si funciona, es justo que se tenga en cuenta*", sentencia antes de añadir: "*Si en cultura no estamos abiertos...*"⁴⁴

CASO 1: C.S.A TABACALERA - Madrid. Paradigma híbrido de colaboración entre administración pública y ciudadanía.

EL PAÍS

REPORTAJE:

La Tabacalera: dos años más de experimento

El centro social de Lavapiés renueva con la Administración el acuerdo para autogestionar la antigua fábrica y planea cómo consolidarse

Espacio de encuentro social

Un modelo mixto que puede extenderse

MARTA FERNÁNDEZ MAESO | Madrid | 21 ENE 2012

Fig.22.El País 21/01/2012⁴⁵

Se trata de un Espacio de Encuentro Social Autogestionado. El caso de la Tabacalera tiene gran relevancia al constituirse como un prototipo estable de *cesión de poder* desde que en 2010 el Ministerio de Cultura escuchara las reivindicaciones vecinales y cediera la Fábrica de Tabacos de Madrid a un colectivo de artistas y ciudadanos. El espacio ofrece talleres y actividades culturales, además cuenta con áreas comunes como la cafetería –pensando en una autogestión–, el jardín, el patio o la biblioteca. Sin olvidar que esta cesión –acordada– de poder se produce en un momento de debilidad y crisis en el que la operatividad de la administración no está en su mejor momento, pues el proyecto de creación de un Centro Nacional de Artes Visuales proyectado en ese mismo edificio, adjudicado en 2009 -tras impugnarse su asignación en

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Titular del Periódico en edición Digital El País, "La Tabacalera: dos años más de experimento". Doc.: HTML [Consulta:18/08/2012] URL: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/04/actualidad/1344068419_017986.html

2008- con un presupuesto de 30 millones de euros, sigue en “*stand by*” sin anunciarse una posible revocación. “*Eso sigue como estaba, no hay nada nuevo*”, señalan desde el despacho elegido -Estudio Nieto Sobejano-, en alusión a la paralización de la iniciativa⁴⁶

En cuanto a los pilares sobre los que se constituye esta iniciativa están reflejados abiertamente en la “La Guía para moverse por Tabacalera”⁴⁷ que explora las posibilidades de la autogestión desde la participación, gestión democrática y los centros socio-culturales. En la base del proyecto Tabacalera está la puesta en valor de la cooperación social como mecanismo de creación y producción social. Para ello hacen referencia al modelo económico que han adoptado que se basa, fundamentalmente, en la cooperación entre las personas y la participación de estas en términos justos e igualitarios, es decir, que los mecanismos colectivos de participación, gestión y toma de decisiones han de ser conocidos y accesibles para tod@s pero también reconocidos y respetados sus resultados. El proyecto de la Tabacalera, por sus dimensiones materiales y humanas, cuenta con la posibilidad de incorporar la dimensión productiva, tanto material como inmaterial, como una de las apuestas y pilares de su propuesta. Para que esto sea así y refuerce el proyecto y su legitimidad, el modelo económico practicado, aunque sea de modo experimental, ha de ser claro, transparente, justo y abierto. Matizando que por claro entendemos que sea un modelo explícitamente definido. Por transparente, que se den cuentas de forma periódica. Para que sea justo se deben tomar en cuenta las partes implicadas, evitando decisiones unilaterales y abierto en el sentido de participación de cualquier persona interesada en el proyecto. Poniendo énfasis además en la cooperación y el respeto tanto hacia las personas como al medio ambiente. En cuanto a los modos de organización para la gestión del Centro Socio-cultural y en concreto de la

⁴⁶ Titular del Periódico en edición Digital El País, “La Tabacalera: dos años más de experimento”. Doc.: HTML [Consulta: 18/08/2012] URL: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/04/actualidad/1344068419_017986.html

⁴⁷ Tabacalera. Doc.: HTML [Consulta: 1/03/2012] URL: <http://blogs.latabacalera.net/autogestion/economia/>

Tabacalera. Jordi Claramonte⁴⁸, como miembro activo de la misma, nos desvela las estrategias que han permitido que este centro se articule con éxito durante estos últimos dos años. La organización de Tabacalera está establecida en tres niveles:

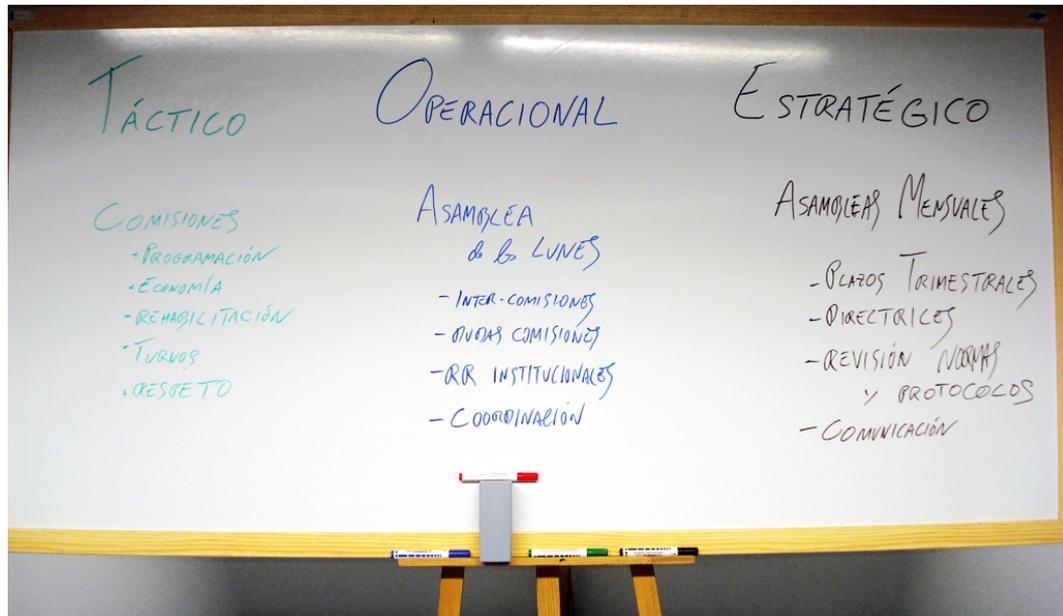


Fig.23. Esquema estratégico Tabacalera de Jordi Claramonte. Jornadas 1/03/2012⁴⁹

a) Nivel táctico –comisiones: Programación, Economía, Respeto, Turnos y Rehabilitación - que concierne a *decisiones* tomadas a *corto plazo*, b) Operacional -Asambleas semanales- articula lo táctico y lo estratégico y c) Estratégico -Asambleas mensuales o trimestrales- cuando *preparas* una estrategia que previene y organiza etapas. Todas las cuestiones no tienen porque tratarse a nivel asambleario -por todos. Algunas cosas están bien tratarlas en las comisiones, pues las asambleas trimestrales plantean directrices a nivel general y las comisiones tienen flexibilidad y autonomía para aplicar de modo inteligente en el día a día. Si hay cuestiones más complejas se recurre al nivel operacional, es decir, a la asamblea semanal donde se tratará esa cuestión junto a las que ya habían programados para ese día. Por lo tanto aparecen como figuras relevantes la Asambleas –básicamente, se refiere a una reunión de individuos con la

⁴⁸ Ver capítulo 3. Nivel Práctico, apartado Colaborador-Estratega. Jordi Claramonte.

⁴⁹ Imagen extraída de las Jornadas InstalarCultura. Doc.: HTML [Consulta: 1/03/2012] URL: <http://www.flickr.com/photos/culturapuntoexe/sets/72157629514395081/>

finalidad de tomar alguna decisión de forma conjunta- ,y sus derivados procesos asamblearios, y comisiones para la organización y la toma de decisiones.⁵⁰

CASO 2: LA CALDERERIA - Valencia. Paradigma de colaboración entre los propios ciudadanos y los bienes particulares que poseen. Masonería Urbana.

La relevancia de este caso reside en la autogestión de los mismos ciudadanos a través de espacios de particulares que los ceden sin contraprestación monetaria solo a cambio de su mejora, la llamada masonería urbana. La Calderería es una iniciativa muy reciente -2012- que al contrario que Tabacalera no dispone de un bagaje que la avale, aunque a pesar de salir recientemente del nido constituye un prototipo interesante de estudio. Esta iniciativa surge a partir de un proyecto de activación y gestión colectiva de un espacio vacío. En concreto se trata de una fábrica en desuso en el barrio de Ayora –Valencia- convertida ahora en un Laboratorio de Cultura emergente y de Economía Social, activado y gestionado colectivamente, mediante la masonería urbana desde la CIV - la coordinadora de iniciativas vecinales-. Se interesan por una Economía Crítica, fomentando seminarios⁵¹ que exploraran y potencian alternativas económicas en contexto de crisis y análisis en torno a las formas de acumulación del capitalismo contemporáneo. Revalorizando la Economía solidaria y capitalismo cognitivo como estrategias y nuevos planteamientos que, desde este ámbito, se generan como salidas a la situación económica. En cuanto su propia autonomía económica barajan la posibilidad de abrir un bar que aporte unos beneficios que permitan cubrir gastos de mantenimiento, rehabilitación u otras necesidades. También se plantean posibles cesiones de espacio para colaborar compartir gastos. Actualmente, su modelo de autogestión está constituyéndose, por ello no podemos extendernos en este tipo de

⁵⁰ CLARAMONTE, J., Ponencia Jornadas IntalarCultura. [Consulta: 9/07/2012] Video URL: <http://vimeo.com/38976215#>

⁵¹ La Calderería. Doc.: HTML [Consulta: 10/08/2012] URL: http://www.lacaldereria.org/?page_id=65

cuestiones, pues como en todo proceso de prototipado y testeo se está experimentando a tiempo real.

2.2. MEDIACIÓN CULTURAL. Revolución de medios y mediaciones.

“La sociedad es la mayor muestra de una mediación de personificación y de incorporación fragmentaria y complementaria, de su institución y de sus significaciones imaginarias, por los individuos vivos, que hablan y se mueven”- Cornelius Castoriadis.⁵²

Contemplando esta visión, Vygotsky plantea que el sujeto humano actúa sobre la realidad para adaptarse a ella transformándola y transformándose a sí mismo a través de unos instrumentos psicológicos que denomina "mediadores". Y expone que esa actividad es "interactividad", conjunto de acciones culturalmente determinadas y contextualizadas que se lleva a cabo en cooperación con otros. Por tanto, la actividad del sujeto en desarrollo es una actividad mediada socialmente. Y los procesos de mediación están ya asumidos por nuestra manera de proceder en sociedad y cotidianamente nos encontramos con estos mediadores y medios.

Partimos de una situación cultural en conflicto, que provoca tensiones sociales que dificultan la toma de decisiones y el consenso. En estos casos los procesos de mediación se plantean como alternativas facilitadoras. Aparece la figura del **Mediador** -una persona o más personas aceptadas por los involucrados en el conflicto- que actúan de forma imparcial, brindando ayuda metodológica, ayudando a reconocer y comprender sus diferencias, a encontrar puntos en común y nuevas perspectivas que permitan avanzar hacia compromisos y acuerdos que satisfagan la construcción en colectividad. Esta dualidad entre mediación -relativo a los medios y mediaciones- y la cultura -relativo a prácticas

⁵² CASTORIADIS, Cornelius. *Poder, Política y Autonomía. Un mundo fragmentado*, Ed. Altamira, Buenos Aires, 1997. Pág. 1.

artísticas o culturales y sus modos de hacer- ha venido consolidándose hasta nuestros días como parte conciliadora importante que posibilita nuestro entendimiento. Esta mediación se constituye como una forma de establecer un sistema de relaciones sociales, una cultura de compromiso y diálogo como un ejercicio de respeto mutuo de confianza y bienestar común -una conducta ética-. Esto es posible mediante la utilización de técnicas y herramientas que permiten abrir el proceso a nuevos planteamientos, a nuevas formas de abordar estas situaciones adversas en constante permuta. El diálogo se establece -según Vygotsky- bajo el signo principal y con mayor valor funcional como mediador de cultura, el lenguaje. Lo de “hacer cosas con las palabras” en lo que la filosofía del lenguaje la ha designado como enunciación performativa, las palabras son un acto. *“La potencia de la palabra: una caja negra aún cerrada”*.⁵³ Un potencial que un entorno tecnológico ha sabido aprovechar reparando en las palabras como elementos claves de interconexión de datos -Tags. Además, es en esta era digital caracterizada por una sociedad de la información y nuevos medios de comunicación pública donde las



Tags populares (200)

Fig.24. 20minutos.es “Tags Populares”⁵⁴

posibilidades de las mediaciones y herramientas de mediación –que posteriormente indicaremos- en un entorno virtual han protagonizado y están protagonizando una gran revolución. Es un hecho que cada nueva tecnología crea una nueva cultura. Nuestra cultura actual occidental ha

⁵³ DEBRAY, Regis. *Introducción a la mediología*, Barcelona, Ed. Paidós Ibérica, 2001, Pág. 6.

Doc.: HTML [Consulta 9/02/2012]]<http://es.scribd.com/doc/25615562/Debray-R-Introduccion-a-la-mediologia-2000>

⁵⁴ Titular del Periódico edición Digital 20minutos.es “*Tags populares (200)*”. Doc.: HTML [Consulta:18/08/2012] . URL: <http://listas.20minutos.es/tags-populares/>

pasado a ser construida desde el propio medio, que funciona ya no sólo como vía de difusión y recepción sino como dispositivo de producción. Esta insurrección medial propiciada por los avances tecnológicos inherentes de esta tecnoera ha permitido generar, en palabras de Bertold Brecht, "comunidades de productores de medios". Estos medios se convierten en las herramientas de mediación que permiten hibridaciones de entornos -virtual y real desde- donde establecer la mediación. Además, Barbero enfatizará el poder de la audiencia y su función estratégica en la configuración de su propio mundo, a lo que llama las mediaciones. Donde el otro lado del proceso de la comunicación llamado recepción, conforma las resistencias y las variadas formas de apropiación de los contenidos de los medios. La comunicación se hace así cuestión de cultura, que exige mirar los mass media en un contexto más amplio, teniendo en cuenta las distintas redes que se configuran y los procesos que allí tienen lugar. Lo transformador en esta nueva era es que el propio receptor es el propio productor y consumidor –prosumer- con lo que habita y utiliza el medio como mediador para conseguir crear, comunicar y difundir. Cuando el medio ya no actúan sólo como medio, como simple canal por la cual hacer llegar una información/mensaje, sino que adopta multifuncionalidades que lo complejizan comenzando a articular los engranajes de un nuevo mecanismo.

Los medios son ahora el mensaje -aclamado por Marshall McLuhan- y el mensajero, son producidos como práctica artística, son mediadores que median bajo una premisa de conciliación colectiva y pueden ser a la vez mediatizados convirtiéndose en succulentos dispositivos para el poder y el activismo político-cultural. Los medios en el campo de la mediación cultural se comportan como así y, además realizan mediaciones como función conciliadora y se convierten en mediadores como herramientas de producción mismamente.

2.2.1. El poder instituyente de los ciudadanos.

“Construir comunidad podría ser la tarea política de nuestra generación. Y acaso la única misión digna de las prácticas post-artísticas en este escenario desconfigurado” – J.L. Brea.⁵⁵

Con esta cita, José Luis Brea nos lanzaba un reto, una responsabilidad que cada uno debe decidir si quiere asumirlo o no. Y Como Alain Touraine abogaba “la apelación al Sujeto es la única respuesta a la disociación de la economía y de la cultura y también la única fuente posible de los movimientos sociales que se oponen a los dueños del cambio económico”.⁵⁶ El paradigma de la comunicación ha pasado a desempeñar una función primordial, pues los medios han dado más poder y autonomía a las masas. Interacción y colaboración entre todas las personas que hacen uso y que se encuentran interconectados en la red. Las plataformas digitales en red potencian los entornos colaborativos, creación de contenidos y promueven comunidades en red que favorecen a los internautas permitiéndoles distribuir casi sin costo e incluso de forma gratuita la información. Algo que ha permitido un cambio de paradigma de medios que fomenta la autogestión del propio usuario en este sector. Estas plataformas de gestión de contenidos -interfaces de usuario rápida, potente y sencilla de utilizar- cuya información es generada, consumida y compartida por el usuario comienzan a ganar usuarios exponencialmente y multiplicando su crecimiento en los últimos años. Sin dejar a un lado las redes sociales, herramientas de inmediata y constante actualización que le permiten al consumidor conectarse con otras personas e informarse sobre los acontecimientos más recientes. La diversidad de aplicaciones - wikis, weblogs, espacios personales, distribución de contenidos audiovisuales, etc.- permite abordar un amplio espectro dirigido a cubrir unas necesidades que parten de la socialización,

⁵⁵ Brea, José Luis. *La Era postmedia*, Ed. CASA -Centro de Arte de Salamanca-, Salamanca, 2002.. Pág. 51.

⁵⁶ TOURAINE, Alain. *¿Podremos vivir juntos?: Iguales o diferentes*. Ed. PPC, Madrid, 1997. Pág. 26.



Fig. 25. Gráfico. Plataformas de Gestión de Contenidos.⁵⁷

comunicación, conocimiento y creación. Los medios “más tradicionales” como radios, periódicos o televisiones ya se sumaron a esta iniciativa y se atrevieron a explorar las posibilidades que ofrece lo gratuito. Canales con noticias son disponibles en Internet. Millones de personas pueden escuchar, ver o leer de manera gratuita si se dispone de su conexión y a la vez que pueden ofrecer su visión o crítica a través de comentarios, tweets o post que difunden como noticias en las redes sociales. El usuario puede contribuir en la comunicación y difusiones independientes - comentarios accesibles a todos, periodismo ciudadano- circulan para contrastar la realidad. Los blogs se vuelven más influyente que los viejos medios -**los líderes de audiencia = bloggers, community managers= nuevo periodista/relaciones públicas**- . Wikipedia es la más completa enciclopedia jamás existida. Con lo que la nueva figura del "prosumer"

⁵⁷ Gráfico elaborado por Brian Solis and JESS3.

algo que vino a reclamar al fin y al cabo “el poder a las masas”, una revalorización de la inteligencia colectiva y las sociedades de conocimiento, algo que Pierre Lévy consideró digno motivo de estudio.⁵⁸ Estamos viviendo un cambio de paradigma, ahora las personas tienen el poder sobre los medios que antes eran tradicionales. Al fin y al cabo, estamos hablando de mediaciones y herramientas de mediación para las masas –y aún siendo conscientes de la ambigüedad moral que entraña la red- deciden apostar por una democratización del conocimiento y la cultura. Esta novedosa forma de comunicación le abre numerosas puertas al usuario. Permitiéndole expresarse de forma escrita, usar imágenes, grabaciones de voz, videos, animaciones, hipervínculos, correos electrónicos, blogs, entre otros; como herramientas mediales para expresar sus pensamientos e ideas. En cuanto a la colaboración presente en la red es ineludible el hecho de que sin participación un espacio de/en la red se puede considerar muerto. Un sitio web cobra vida y se desarrolla, en la medida que los usuarios empiezan a intervenir, preguntar, responder y opinar – incluso hasta denunciar, si es el caso- sobre el tema que se trata. Pues es la participación ciudadana un factor capital del régimen democrático, que tiene sus orígenes en las ciudades-estado griegas, las cuáles establecían su dimensión ideal de acuerdo con las capacidades de congregar una asamblea de ciudadanos con integridad de derechos, con capacidad de escucharse recíprocamente; por ello la participación, la comunicación y la democracia guardan una relación fundamental. Y más ahora que con la tecnología digital y el proceso de la ‘globalización’ los eventos, decisiones, y actividades en una parte del mundo tienen consecuencias significativas para los individuos y comunidades de otra parte del mundo –“glocalización”=efectos globales afectan a los locales y viceversa-. Este fenómeno según Canclini se asocia a la revolución de los medios de comunicación y a la expansión del sistema económico global.⁵⁹ Y un espacio en común no se construye en la individualización –pero sí en la individualización participativa- si pretende

⁵⁸ LÉVY, Pierre. *Inteligencia colectiva*. Biblioteca Virtual en Saúde. Washington, 2004.

⁵⁹ CANCLINI, Héctor *Consumidores y ciudadanos, conflictos multiculturales de la globalización*, Grijalbo, México, 1996.

llegar a representar los intereses y necesidades de una colectividad, de una red social. Cabría matizar que las redes sociales siempre han sido indispensables y significativas para activar motores de transformación social y no son un fenómeno producido por Internet y las nuevas tecnologías, de facto han existido por siglos. Con ellas designamos a las familias, los clubes, las cofradías, colegios profesionales, iglesias o grupos religiosos, partidos políticos, organizaciones, entre otros muchos. Pero lo que sí que es relevante y se ha conseguido con las comunicaciones a través de Internet y otros medios, es que permiten hoy en día que estas redes interactúen con mayor facilidad, acrecentando no sólo la cantidad de conexiones que una red puede operar eficientemente, sino también la calidad de las mismas en términos de intercambio entre los miembros. A esto se le suma, por supuesto, que desaparecen las barreras de tiempo y espacio. Otro factor determinante es que al ser controladas por el propio usuario, son descentralizadas y auto-organizadas. Y algo muy trascendente sería que la cooperación ciudadana empieza a renunciar a ser intermediada mediante sistemas e instituciones y formar parte de la acción directa del ciudadano y su entorno, ahora se produce una re-intermediación a través de redes sociales, weblogs y espacios colaborativos. La red proporciona independencia a los individuos, un espacio dónde cada persona puede, sin la obligación de “pedir permiso”, dejar rastro de su existencia y experimentar que forma parte de este mundo. Además, la estructura de la red obstaculiza el control de la expresión por parte de los grupos de poder – según Lawrence Lessig- y que por eso conforma un entorno muy favorable para el desarrollo de la individualidad, creatividad y libertad de expresión. Aunque habría que incidir, que lo realmente valioso en las redes sociales que proporciona internet es la capacidad para operar en comunidad y la posibilidad de construir colectivamente.

2.2.2. Desarrollo tecnológico y Necesidades

La tecnología, en el sistema neoliberal, es desarrollada en relación a las designios del mercado y se estima por encima del conocimiento. El sociólogo Daniel Bell manifestaba cómo existe en la sociedad post industrial una abismo entre el desarrollo tecnológico y las necesidades de la sociedad.⁶⁰ Una de nuestra tareas –políticas y sociales- comprendería el fomentar el desarrollo de tecnologías que se conviertan en producto de nuestras necesidades sociales reales y no viceversa. La importancia de trabajar desde las Necesidades y los satisfactores -que se construyen para paliar estas necesidades- significa entender que la esencia de la construcción de la sociedad y nuestra cultura se basa en estrategias adoptadas para satisfacer nuestras necesidades y del complejo sistema que posibilita esta satisfacción de necesidades o -refiriéndonos a una sociedad de consumo- estos deseos. Se ha comprobado que las necesidades humanas fundamentales son las mismas en todas las culturas y en todos los períodos históricos. Lo que cambia, a través de los tiempo y de las culturas, son la manera o los medios utilizados para la satisfacción de las necesidades. Distintos autores, como Abraham Maslow, han intentado elaborar un listado que recoja necesidades universalizables y, por lo tanto, válidas para cualquier sociedad en cualquier tiempo. El chileno Manfred Max-Neef considera que el principal error en este campo es no distinguir correctamente entre necesidades y satisfactores. Una necesidad puede requerir de diversos satisfactores para ser satisfecha y un satisfactor puede, dependiendo de las circunstancias, contribuir a la satisfacción de diversas necesidades. Una labor que corresponde a una parte de la Cultura asociada a los conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales –tecnologías- que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo. Los

⁶⁰ BELL, Daniel, *El advenimiento de la Sociedad Post-industrial*, Alianza Editorial, Madrid, 1976.

modos de resolver estas necesidades. Con el fin de crear una estrategia que respete las necesidades comunes tanto humanas como medioambientales Max Neef establece el siguiente precepto: un satisfactor creado para satisfacer una necesidad no debe atentar al bienestar común y debe preservar los derechos frente a cualquier decisión. Valores sobre los que se está vislumbrando hacia donde deberíamos construir en sociedad. En la medida en que las necesidades comprometen, motivan y movilizan a las personas, son también un signo de gran potencialidad y poder, llegando a convertirse en recursos valiosos a tener en cuenta en cualquier práctica cultural colectiva.

2.3. MEDIACIÓN LÚDICA: CULTURA, ENTRETENIMIENTO Y ACTIVISMO.

“Una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico (...) La cultura exige siempre, en cierto sentido, “ser jugada” en un convenio recíproco sobre las reglas” Johan Huizinga.⁶¹

La simbiosis entre Cultura y Juego se ha convertido en un trascendente motivo de análisis desde que Johan Huizinga en 1938 le dedicase su magistral obra *Homo Ludens*. Un sólido estudio de referencia que revalorizaba la presencia del juego como fenómeno cultural - no simplemente en sus aspectos biológicos, psicológicos o etnográficos - concibiéndolo como una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, mostrando así la insuficiencia de las imágenes convencionales del homo sapiens y el homo faber. Considerando el juego desde los supuestos del pensamiento científico-cultural, lo ubica como génesis y desarrollo de la cultura. En sus propias palabras: *“Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás*

⁶¹ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: El juego y la Cultura*. Fondo de Cultura Económica de España, Madrid, 2008. Pág. 242.

manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego".⁶²

Tenemos la necesidad de reunirnos y buscar nuestros momentos de ocio en la cultura del entretenimiento que está ligada al aspecto más lúdico de una sociedad. Afirmando con ello una propiedad innata del juego que lo proclama como un hecho social por excelencia y lo convierte en un perfecto anfitrión a la hora de pensar en crear en el acto de reunirse. El espacio creado para una mediación lúdica debe ser atractivo con el fin de impulsar a los participantes a nueva visión de lo cotidiano, impulsando nuevos caminos hacia la creatividad. Se pueden desarrollar diferentes actividades lúdicas mediante el uso de diversos juegos - juegos de mesa, carreras de observación, talleres vivenciales, obras de teatro, etc.-. El entretenimiento está muy relacionado con el ocio y el tiempo libre, es decir, el que no utilizamos para trabajar, comer o dormir, si no que lo dedicamos a hacer lo que nos gusta y para el crecimiento personal.

La industria entretenimiento ha encontrado en este punto el carácter lúdico de la cultura y los intereses económicos fusionándose para proporcionar ese entretenimiento como pura diversión si más. Este nodo se ha ido desarrollando en la sociedad de consumo a consecuencia de la mercantilización de la cultura más por su cualidad lúdica asociada al entretenimiento, que por la importancia que de la esencia del juego se deriva. Como puntualizan Adorno y Horkheimer, "*divertirse significa estar de acuerdo [...] que no hay que pensar, que hay que olvidar el dolor, incluso allí donde se muestra. A su base está la impotencia*".⁶³ Esta citación nos introduce de lleno en los juegos que van más allá del puro entretenimiento. La lúdica ha sido explorada como instrumento formativo y educativo en la medida en que permite despertar el interés, así como motivar y acercarse emocionalmente a la realidad. Crea un espacio en el cual el jugador se siente confiando y descubre sus capacidades o

⁶² *Ibid.* Pág. 16.

⁶³ HORKHEIMER, M. y ADORNO, T., *Dialéctica del iluminismo*. Ed. Sudamericana, Buenos Aires, 1988. Pág. 14.

potencialidades, activándolas y disponiéndolas de ellas, para lograr un aprendizaje experiencial significativo. Y también puede establecerse como una estrategia de mediación que permite aprovechar las interesantes cualidades que presenta por su sociabilidad, creación y entretenimiento.

Estas reflexiones han suscitado diversas teorías y explorado sus posibles aplicaciones en multiplicidad de entornos –con otra finalidad que el puro entretenimiento- como la educación, salud o incluso el marketing donde la industria de consumo se ha percatado de esta mina de oro. Ya en pleno 2007 en el congreso TED “*ideas worth spreading*” Rory Sutherland, uno de los cerebros más creativos del mundo, hablaba sobre creatividad 2.0 y sobre la crisis más grande del marketing tradicional y del regreso a las bases primigenias en busca de un marketing de la diversión. Afirmaba, con respecto al juego, que es “*el acto más genuino, poderoso y democrática de transmisión de experiencias*”.⁶⁴ Se preguntaba cómo la publicidad podría agregar valor a un producto cambiando nuestra percepción por medios de experiencias, más que cambiando el producto en sí. Estas campañas han encontrado una fusión de tecnología, diseño y de marketing como es el caso de un proyecto basado en el marketing viral “The Fun Theory” -Suecia, 2009-⁶⁵ aplicado a un contexto urbano cotidiano encargado por Volkswagen a la agencia de publicidad DDB Stockholm. En la que se comprobó que mediante la diversión se podía cambiar el comportamiento de la gente hacia una cultura más preocupada por el cuidado del medio ambiente. Desde esta colaboración para unos fines concretos mediados por el juego y la tecnología empezamos a introducirnos en temas propios de la gamificación.

⁶⁴ SUTHERLAND,R., Congreso TED. Video [Consulta: 8/08/2012].
URL:http://www.ted.com/talks/lang/en/rory_sutherland_life_lessons_from_an_ad_man.html

⁶⁵ Página web del proyecto. URL: <http://alt1040.com/2009/10/the-fun-theory-una-campana-viral-que-vale-la-pena>

2.3.1.GAMIFICACIÓN. Como nueva norma.

joystiq 

Al Gore shares an incontestable truth: 'Games are the new normal'

60

by Ben Gilbert  on Jun 20th 2011 5:30PM

Fig.23. "Los juegos son la nueva norma", Al Gore.⁶⁶

La Gamificación o Ludificación está cada vez más presente en nuestra manera de relacionarnos con nuestro entorno. Este término hace referencia a la aplicación de teorías, estrategias y reglas provenientes del mundo del juego, en experiencias que no son relacionadas directamente con el juego o videojuegos -por ejemplo una biblioteca dónde se pueden crear diferentes estrategias para crear una experiencia lúdica en la relación con los contenidos-. También se esfuerza en incitar a los usuarios a participar en comportamientos deseados. La Gamificación trabaja para hacer la tecnología más atractiva, y mediante el fomento de los comportamientos deseados, aprovechándose de la predisposición psicológica de los seres humanos para participar en juegos. Al Gore exponía que *"los juegos han llegado claramente como un medio de masas". Y afirmaba que "esta es una muy grande, industria extremadamente importante, con un público radicalmente diversa y creciente de jugadores en todo tipo de plataformas"*, refiriéndose a la ubicuidad de los videojuegos en los últimos años como resultado de los esfuerzos de fabricantes de consolas, teléfonos inteligentes, y, sin lugar a dudas, de redes sociales como Facebook o Tuenti. Además este tipo de plataformas también ha incrementado el desarrollo exponencial de juegos online multijugador en tiempo real. Los juegos, cada vez más extendidos en todos los estratos de nuestra sociedad, se han convertido en la nueva norma para cientos de millones de usuarios. Estos procesos de gamificación nos interesan no por su repercusión en la industria, que nos

⁶⁶ Conferencia para el Games for Change Festival 2011. URL: <http://www.joystiq.com/2011/06/20/al-gore-shares-an-incontestable-truth-games-are-the-new-normal/>

acercaría de nuevo al consumismo y al sistema neocapitalista que aspira controlarlo todo, sino por la dinámica que establece de colaboración para conseguir unos fines sociales con la tecnología en red y el juego como medio. Muy ligado a este concepto de atraer al usuario/jugador por medio de dinámicas lúdicas, encontramos los juegos denominados persuasivos, que Ian Bogost, definió como *“el arte de persuadir a través de representaciones basadas en reglas e interacciones antes que con la palabra hablada, la escritura, las imágenes y las imágenes en movimiento”*⁶⁷ Y que deben ser estudiados como un medio de comunicación con funciones culturales y sociales.

2.3.2. Juegos instituyentes. Activismo.

Nos referimos a la fusión del juego y el orden instituyente. Juegos influyentes que han sido forjados en el orden de lo instituyente, que escapando de lo cerrado e instituido, que permiten reinventarse desde un modelo abierto que dota de poder a los usuarios para que puedan ser modificados en el transcurso del juego y desde lo colectivo. Creados desde la instauración de un nuevo poder –cultural- pero desde el lado de las mayorías, con visión crítica y capacidad de actuación hacia la construcción de una nueva sociedad. Estos juegos más entendidos como “herramientas lúdicas”, contienen una energía creadora que busca nuevos cauces donde explorar pues, el orden cultural instituyente, es el globo institucional en crecimiento pero establecido sobre otro “terreno” más flexible y cambiante. Su radio de acción se expande en todas las direccionalidades y desde un territorio localizado con una clara tendencia a establecer modos superiores de coexistencia y de unificación cultural plena. Buscando recorrer y construir un camino propio hacia la justicia social y organización política. Nos referimos a la suma de las siguientes categorías de juegos que son contemplados más como un activismo cultural que como mero entretenimiento. Son los juegos serios, juegos

⁶⁷ BOGOST, Ian. Persuasive Games. The expressive Power of Videogames , MA, MIT Press, Cambridge, 2007. Prefacio Pág.9.

políticos, juegos para el cambio y todos estos juegos que están sujetos a una visión crítica implicando a sus jugadores que asumen el rol de agente instituyente capaces de cambiar los hechos repensando la sociedad y nuestros modos de hacer de la misma. Son diseñados para un propósito principal, más que para la pura diversión y encuentran en temas serios como la de defensa, educación, exploración científica, sanitaria, urgencias, planificación cívica, ingeniería, religión o política su leitmotiv hacia la oportunidad de una transformación social. Destacando la importancia de estas plataformas que invierten sus energías en la resolución de conflictos generan juegos que permiten entretenernos desde lo serio practicando soluciones posibles. Pero estos juegos no basan su eficacia en un factor puramente casual, propio de aficionados inexpertos, sino que poseen altas dosis de estrategia que contemplan un planteamiento táctico, contemplando las acciones adecuadas a un diagnóstico previo de la situación que permite saber como articular el movimiento de sus piezas. Con lo que los juegos de estrategia están contemplados como parte de su operatividad interna, que permiten pasar fácilmente de la simulación del juego a la realidad de la vida.

- Juegos de Simulación Política.

La política forma parte de la configuración de nuestras vidas y nace de necesidad la de organizarnos en sociedad convirtiéndose en el proceso por el cual el uso de la fuerza dominadora es legitimado. Una sociedad humana está constituida por un conjunto de individuos que poseen intereses propios y colectivos que serán insertados en la sociedad mediante acciones políticas concretas; entonces el objetivo del quehacer político, sería ascender de manera consciente en la sociedad para conseguir el cumplimiento de nuestras metas e intereses, personales y particulares, a través del convencimiento de que estos aportarán y contribuirán al mejoramiento de la sociedad -humana- en general. El gobierno se rige por un sistema “democrático” por el cual damos potestad a estos agentes políticos para que nos representen. Algo

que ha día de hoy está en pleno proceso de reconfiguración teniendo en cuenta que los ciudadanos desconfían de sus representantes y prefieren participar de la política que gobierna su realidad. Estos juegos parten de esta necesidad de consensuar democráticamente un asunto. Para ello incorporan técnicas de gamificación que partan de este compromiso y proporcionen un ambiente distendido favorable para ser contemplado como un hecho lúdico-social, más que como un proceso asambleario sujeto a tensiones.

Como referente lúdico en este tipo de juegos de simulación política que contempla un sistema democrático para el consenso, exponemos el Juego de Cartas Democracy. Un interesante juego de cartas tradicional, donde aparece el lenguaje escrito -proceso de simbolización modo texto del lenguaje- como principal mediador basando su estrategia en una dinámica de votaciones y de consensos construido desde lo colectivo entre los propios jugadores. El objetivo del juego, a nuestro interés algo secundario, es aumentar el valor de tus fichas de juego mediante el uso de las leyes -o disminuir el valor de las fichas de los otros jugadores-.

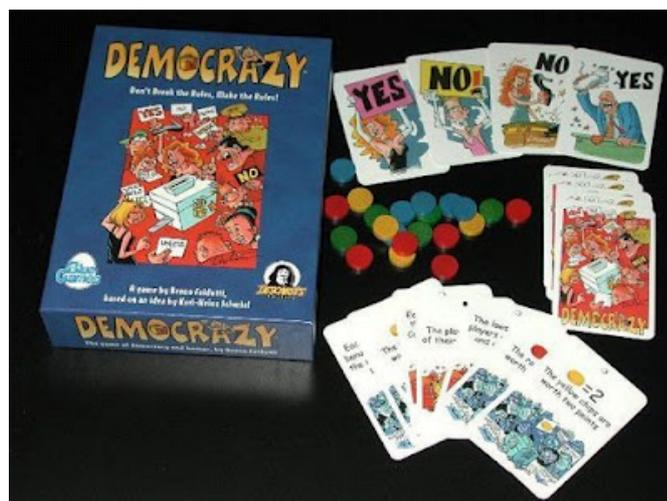


Fig.26. Juego de cartas Democracy

Muy posterior a este juego nace un Videojuego con el mismo nombre Democracy -2005- basado en una simulación política que requiere seguir estrategias de resolución, además como “juego instituyente”, se establece

desde un terreno abierto a posibles modificaciones del propio juego por los jugadores. Es decir, la mayor parte de la "lógica del juego" en él es abiertamente editable en simples archivos de texto CSV, permitiéndole a los jugadores cambiar la manera en la que la mecánica básica del juego funciona. La trama del juego se basa en que el jugador toma el rol de un presidente o primer ministro de un gobierno democrático. Debe introducir y alterar políticas dentro de siete áreas: impuestos, economía, bienestar, política exterior, ley y orden y servicios públicos. Cada política afecta la felicidad de varios grupos de votantes, así como también factores como el crimen y la calidad del aire. Los cambios más pequeños afectan los diferentes grupos de gente. El jugador debe enfrentar "situaciones", las cuales son problemas tales como protestas por petróleo o desahuciados, y también debe tomar decisiones respecto a dilemas que surgen en cada turno.



Fig.27. Videojuego Democracy, 2005⁶⁸

Otro juego que aparece desde un entorno de mediación cultural es El Goog/El rastreador” -2009- desarrollado por Platoniq. Este "rastreador" generará políticas de re-aprovechamiento de conocimientos significativos, útiles, en vías de desaparición o re-apropiados, tanto en zonas urbanas como rurales. Pretende poner a prueba la eficacia de las redes sociales de Internet a la hora de aplicarlas al contexto local físico de la ciudad. Mi

⁶⁸ Democracy de Positech, 2005. URL: <http://www.positech.co.uk/democracy/>

interés en este proyecto reside en la utilización del juego aplicado específicamente a la mediación socio-cultural desde un entorno físico y virtual. Planteando mecanismo que cuestionan como aplicar conceptos virtuales en la realidad de la ciudad.



Fig.28.Fotografía "El Goog", Platoniq.

- **Juegos de lenguajes de patrones. Colaboración e Inteligencia colectiva.**

El reconocimiento de patrones ha sido la fuente de aprendizaje y supervivencia de la especie humana. Los lenguajes de patrón se utilizan para formalizar los valores de decisiones cuya efectividad resulta obvia a través de la experiencia, pero que es difícil de documentar y pasar a los aprendices. También son herramientas útiles a la hora de estructurar el conocimiento y comprender sistemas complejos sin caer en la simplificación extrema. Estos procesos incluyen la organización de personas o grupos que tienen que tomar decisiones complejas, y revelan cómo interactúan las diferentes funciones como parte del total. Un lenguaje para construir y planificar; el otro, teoría y las instrucciones necesarias. Donde cada patrón describe un problema que se plantea una y otra vez en nuestro entorno. Sobre este lenguaje de patrones término acuñado por Christopher Alexander en su libro "A pattern language"

enfocado a la arquitectura tradicional.⁶⁹ En él recrea las posibilidades de estos lenguajes de patrones generativos por medio de los cuales era posible compartir claves de producción y recepción estética, de autorganización de los modos de relación posibles. Creó un conjunto de 250 patrones arquitectónicos que respondían a unas cualidades sociales específicas propias de un conjunto repertorial. Este tipo de repertorios también constituyen un intento de compartir inteligencia colectiva en generativismo -en el sentido de poder “generar” un conjunto infinito de combinaciones- desde un concepto anterior al que se sostiene actualmente en torno a ello en la red. Como referente el juego de cartas de *lenguajes de patrones* de 2010, realizado por Mercedes Simón y el grupo de investigación de “Estética del procomún” del Medialab Prado. Donde constituyeron un laboratorio desde donde pensar este procomún. Esta herramienta fue construida a partir de los patrones de arquitectura establecidos por Christopher Alexander y el uso del lenguaje generativo. Pretenden cuestionar y poner en juego estructuras urbanísticas y sociales para plantear otras posibles reestructuraciones. Bajo principios de participación: todas las decisiones sobre qué construir y cómo construirlo deben estar en manos de los usuarios.”

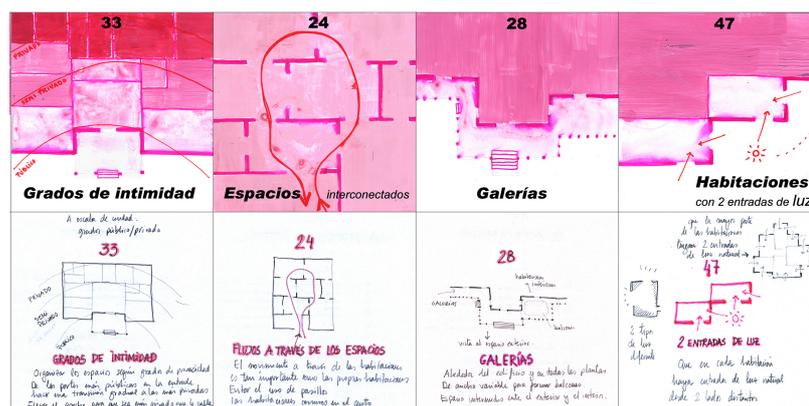


Fig.29. Muestra de cartas de la Baraja de Lenguaje de Patrones. Mercedes Simón⁷⁰

⁶⁹ ALEXANDER, Christopher, Ishikawa, Sara A A Pattern language: Towns, Buildings and constructions. Barcelona, G. Gili, 1997.

⁷⁰ Desarrollada por Mercedes Simón y el Laboratorio del Procomún, Medialab Prado., 2010. Video: http://medialab-prado.es/articulo/encuentro_avlab_lenguajes_de_patrones#arquitectura

- Juegos para el cambio o juegos serios. “Prepararse para la vida real”

Un juego serio puede ser una simulación con la apariencia de un juego, pero está relacionado con acontecimientos o procesos que nada tienen que ver con los juegos, como pueden ser las operaciones militares o empresariales -aunque muchos juegos populares de entretenimiento están basados en operaciones militares o empresariales-. Conocidos como los *juegos serios* o *juegos para el cambio* –donde iniciativas como Games For Change Festival⁷¹ han colaborado en su desarrollo, difusión y reconocimiento-, estas variantes rompen con el estereotipo de los mundos de fantasía habitados por tipos violentos, para plantear una experiencia innovadora: la de sumergir momentáneamente al usuario en las acuciantes crisis del mundo real. Juegos que nos enseñan a aprender sobre la vida real. No son juegos violentos y ni pretenden liquidar a sus oponentes para salir triunfadores. Son una nueva modalidad de gamers, donde cualquiera de nosotros puede derrocar a un dictador, sanar enfermedades planetarias o derrotar a una epidemia de hambruna, desde nuestros ordenadores. Videojuegos que permiten prepararse para la "vida real" y que aportan más que entretenimiento. Parten de problemáticas concretas a las que encontrar las "*Soluciones interactivas a los retos comunes*". Como referentes encontramos el juego "*Food Force*" -fuerza alimentaria⁷²- que enseña a los jugadores cómo el Programa Mundial de Alimentos de la ONU ayuda a las poblaciones afectadas por el hambre.

Otro juego innovador, "A Force More Powerful" -una fuerza más poderosa- opone a activistas de derechos humanos a un régimen autoritario y necesita estrategias de gran calidad para ganar. "*Ninguna orden militar diría, vamos, avancemos, sin tener un plan previo*", según Steve York, el creador del juego. Una nueva camada de videojuegos demuestra que frente a la pantalla de un ordenador no todo es sexo y destrucción, también es posible "*jugar*" a encontrar soluciones estables

⁷¹ Games For Change Festival. [Consulta: 2/08/2012]. URL: <http://www.gamesforchange.org/>

⁷² Food Force. Video. [Consulta: 3/07/2012] URL: <http://www.wfp.org/videos/food-force-promo>

para los más apremiantes problemas mundiales. Sus creadores son diseñadores y partidarios son una amalgama de programadores informáticos, activistas, empresarios y representantes de organizaciones como Naciones Unidas que apuestan por las consolas y monitores como herramientas de comunicación y cambio social.



Fig.30. Food Force ⁷³

Estos juegos permiten a su vez hacer más visible una problemática, en cuanto a esta capacidad de visibilizar unido al activismo y a la tecnología encontramos una potentísima plataforma online “*TheyRule*” como referente. Esta plataforma de visualización de datos se sirve de dinámicas de gamificación en la interacción con el usuario para mostrar las relaciones de poder que establecen distintas instituciones “*que gobiernan el mundo*”. Este trabajo trasciende incluso la intencionalidad política y de activismo social que su autor, Josh On, pretendía imbuirle para transformarse en un plataforma clásica de comunicación interactiva no basada en textos. El poder tiende a organizarse en redes; en grupos de personas vinculadas unas con otras, que se conocen personalmente y pueden darse apoyo o al menos audiencia, que comparten conocidos, barrios y colegios de los niños, que estuvieron en la universidad juntos, o

⁷³ Food Force desarrollado por Deepend y Playerthree.

conocen a alguien que conoce a alguien. La genialidad de They Rule a nuestro interés no sólo estriba en una visualización de datos muy atractiva y una potente base de datos relacional que ataca directamente a las estructuras del poder, sino a que se establece como un espacio abierta que permite interaccionar construyendo tus propias visualizaciones de datos según tus intereses, contemplando la opción de guardar dicha la visualización formando parte con ello de una bitácora de visualizaciones colectivas para que otros puedan consultarlas.



- Esta web permite visualizar las conexiones entre la gente con más poder económico y, por tanto, político.
- Algunas personas, desconocidas para el gran público, aparecen en el centro de las redes de poder.
- Consulta aquí [TODAS LAS ENTREGAS DE 'NOVÍSIMOS EN LA RED'](#).

Fig.31. TheyRule, Josh On⁷⁴

- Juegos Pervasivos. De la simulación del juego a la interacción en la vida real a través de la tecnología.

La importancia de este último tipo de juegos remite a que se suma un estrato más, ya no se simula la realidad sino que se incluye como campo de interacción. También nos interesan en cuanto a su relación con la tecnología y la importancia de la lúdica como parte de nuestras vidas, que está presente en todos nuestros actos: crear, sentir, comunicar, y

⁷⁴ TheyRule, creada por Josh On en 2001

producir emociones. Los juegos omnipresentes o *pervasive games* aprovechan las crecientes prestaciones de los aparatos tecnológicos y las conectividad para crear un entorno de juegos más allá del ordenador o la consola, con el mundo real como escenario y tantas posibilidades como permita la creatividad de los desarrolladores. Nosotros, como seres reales, formamos parte de un juego cuyo escenario es el mundo real. Se pueden crear nuevos juegos donde el usuario pueda dejar el juego o reengancharse a él sin que necesite estar permanente jugando, y donde su posicionamiento geográfico -localizaciones GPS-, lejos de ser un inconveniente, constituya una parte muy importante. El jugador puede interactuar por diferentes canales -web, e-mail, móvil, tv, etc.-, pudiendo elegir según el momento y sin que se pierdan las funcionalidades básicas. Una obra referente en este tipo de juegos pervasivos, podemos encontrarla en *Can you see me now* de blast theory. Es un juego de persecución que tiene lugar simultáneamente en el ordenador -virtualidad- y en las calles en tiempo real -realidad-. Al conectarse a la red, el jugador online va apareciendo en localizaciones aleatorias dentro del mapa virtual de la ciudad. Entonces, equipados con un GPS, los corredores de Blast Theory se dedican a buscarlo por las calles reales, siguiendo al avatar del jugador que mientras tanto trata de escapar de ellos en su ordenador.



Fig.32 Can you see me now. De blast theory ⁷⁵

⁷⁵ Sitio web del proyecto. [Consulta: 15/07/2012] URL: en http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html

Cada vez, cobran mayor potencia reflexiones como la de Peter Weibel que concibieron un mundo que aparece más que nunca como una interfaz. *“No interactuamos con el mundo, sólo con la interfaz del mundo”*.⁷⁶ *“Por primera vez en la historia, la imagen es un sistema dinámico: La imagen es variable y adaptable. Todos los parámetros de información son instantáneamente variables.”*⁷⁷ Pues como Lev Manovich ya advertía *“la interfaz actúa como código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes. La interfaz desempeña un papel fundamental en la sociedad de la información, moldea, cambia la percepción del usuario, despoja los medios de sus diferencias originales, mezcla el campo del trabajo como el del ocio. La palabra impresa, el texto es un código que permite la representación de todo lo demás. La pantalla, todo queda limitado por el área de la pantalla nada existe fuera de ella”*.⁷⁸ En definitiva, *“el mundo cambia a medida que lo hacen nuestras interfaces”*.⁷⁹

2.3.3. Estrategia-acción. Situación de conflicto.

Los juegos anteriormente citados basan gran parte de su proceso y éxito en un elemento crucial, la estrategia. Los más relevantes estrategias de la historia surgen del campo de batalla pues en la guerra donde la táctica se convierte en factor capital para la subsistencia y la victoria. La maniobra debe adaptarse sin flaqueza a los condicionantes externos, convirtiendo las adversidades en oportunidades donde la constante reinención y la creatividad táctica constituyen sus mejores armas. Si hacemos uso de nuestra memoria podremos encontrar en las guerras Napoleónicas a uno de los más grande estrategias de la historia. *“He visto al espíritu del mundo montado a caballo”*⁸⁰ así describía el filósofo

⁷⁶ WEIBEL, Peter, *El mundo como interfaz*, Doc.: PDF [Consulta: 24/07/2012]. Pág. 30.

URL: <http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/23.pdf>

⁷⁷ *Ibid.* Pág. 25.

⁷⁸ MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de la comunicación*. Ed. Paidós, Barcelona, 2005. Pág. 112.

⁷⁹ WEIBEL, Peter, *El mundo como interfaz*, Doc.: PDF [Consulta: 24/07/2012]. Pág. 25. URL:

<http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/23.pdf>

⁸⁰ La frase forma parte de la leyenda romántica que rodea la *Fenomenología del espíritu*, de Georg Friedrich Wilhelm Hegel, y fue escrita por su autor el 14 de octubre de 1806. Doc.: HTML [Consulta 11/08/2012] URL: http://elpais.com/diario/2007/06/30/babelia/1183159031_850215.html

alemán Friedrich Hegel describió la impresión que le causó la visión de Napoleón Bonaparte dirigiendo a sus ejércitos. Si la estrategia es el arte que permite a un general llegar a un enfrentamiento armado con condiciones ventajosas sobre su adversario. Deberíamos remontarnos aún más en el tiempo y hablar de un libro ancestral – aprox. 500 a.C- que ha marcado un antes y un después en el Arte de la Guerra.⁸¹ Sun tzu nos dejó un legado estratégico de gran valor donde encontraron inspiración Napoleón, Maquiavelo, Mao Tse Tung y muchos más grandes estrategas. Lo supremo en el arte de la guerra consiste en someter al enemigo sin darle batalla. Fue el primer intento conocido sobre lecciones de guerra. Sin embargo, es todavía frecuentemente utilizado en la actualidad debido a que sus enseñanzas pueden ser aplicadas en muchas otras áreas donde está involucrado el conflicto. La estrategia que propone las divide en doce puntos de interacción sobre los que basa su *modus operandi* y que pueden aplicarse, desde nuestro punto de vista, en mediaciones lúdica: Sobre la evaluación, Sobre la iniciación de las acciones, Sobre las proposiciones de la victoria y la derrota, Sobre la medida en la disposición de los medios, Sobre la firmeza, Sobre lo lleno y lo vacío, Sobre el enfrentamiento directo e indirecto, Sobre los nueve cambios, Sobre la distribución de los medios, Sobre la topología, Sobre las clases de terreno, Sobre el arte de atacar por el fuego, sobre la concordia y la discordia. Estas estrategias se adaptan a las circunstancias del contexto consiguiendo atisbar oportunidades ventajosas en terrenos desfavorables, lo que nos remite a posibles contextos actuales de crisis desde donde abordarlos estratégicamente como oportunidades.

De esta unión de la lúdica y la estrategia militar destacamos un clásico referente el Risk -1950- como juego de estrategia por excelencia. Asumiendo que una buena estrategia supone la elección de la mejor utilización de unas reglas o pautas para conseguir una solución, exitosa para el que las aplica en un contexto determinado –juego-. Es un juego de

⁸¹ TZU, Sun. El Arte de la Guerra. Ed. EDAF, Madrid, 2004.

mesa inventado por Albert Lamorisseen. Este juego pertenece a la categoría de los juegos de guerra –donde la estrategia es cuestión de vida o muerte- y evoca un contexto de conflicto, siendo su principal



Fig.33. Juego de estrategia: Risk⁸²

característica la simplicidad y abstracción al no pretender simular correctamente la estrategia militar en los territorios específicos, la geografía del mundo y la logística de las campañas extensas.

⁸² Risk. Juego de mesa creado por Albert Lamorisse en 1950.

3. NIVEL PRÁCTICO: La Lúdica de lo Serio.



Llegados a este punto las cartas están puestas sobre la mesa, y de jugarlas bien, depende que podamos intervenir o no en el terreno de juego que construye nuestra realidad y nuestra cultura.

3.1. Descripción del proyecto

Nuestra civilización es la suma de civilizaciones pasadas, una evolución que ha sido posible bajo una óptica de ensayo y error hacia el bienestar y progreso construida desde una inteligencia colectiva ancestral. Podría entenderse que este ensayo y error conjetura un testeado continuo que permite explorar nuevos prototipos que se adecuen a las necesidades de una civilización en evolución. Con lo que construir desde lo no legitimado presenta la ventaja de permitir reinventarse sin caer en el riesgo que conlleva el estancamiento.

Este proyecto esta encaminado a la creación de un espacio virtual donde cuestionar y replantear la construcción de los lugares donde *habita la cultura*, basándose en el presentimiento de que la cultura debe un ser un proceso construido desde lo **común** al igual que todos los aspectos que engloba la sociedad. Para ello dota de confianza a los ciudadanos como gestores con suficiente capacidad para organizarse, crear y decidir sobre su cultura.

Esta investigación y praxis propone aportar a estos ciudadanos las herramientas y estrategias necesarias para crear un espacio en común autogestionado con el juego como medio y desde la colaboración, creación e inteligencia colectiva como armas. Nuevos entornos fértiles donde cuestionar y construir colectivamente nuestra propia vivencia

desde el orden cultural de lo instituyente. Esto conlleva atreverse a replantear paradigmas culturales en crisis. Y toda acción de replantear viene antecedida por un cuestionamiento previo y un posterior cambio. Al designarla denotamos la importancia de volver a cuestionar un asunto -o situación que nos genera conflicto- de trazar sobre un terreno ya dado o sobre nuevas bases un nuevo diseño con el fin de mejorarlo. Son nuestros -de todos- los recursos que están en juego, nuestras expectativas de construir una realidad mejor y poner remedio a tantos sistemas inoperativos que ya muchos no nos representan y además –en este contexto crisis- tienden a acumular deuda. Este proceso requiere que asumamos nuestra responsabilidad ciudadana y participemos activamente en el cambio de paradigma, hasta ahora asfixiado por economías de corto plazo que acaban por mostrarse insostenibles.

En este contexto-juego partimos de las siguientes cartas: una carta terreno atascado que deviene de una insostenibilidad cultural donde el paradigma cultural institucionalizado presenta una alarmante quiebra. Entra en juego una segunda carta imprescindible, la Necesidad de Refugio para la Cultura, que muestra una actual carencia. Una última carta se arroja al tablero desvelando lugares por reinventar, nos referimos a Inmuebles vacíos -en desuso- que tras la crisis económica se han ido



Fig.34. Carta Terreno Atascado, Nec. Refugio y lugares Inmuebles vacíos ⁸³

⁸³ Repertorio de cartas de la baraja de lenguajes de patrones realizada en el marco de este proyecto para el Prototipado de Centros Socio-culturales.

multiplicando y a los que las administraciones públicas han dejado ausentes. Sobre este contexto expuesto se articula este juego, encaminado a diseñar una baraja de mediación cultural y una Plataforma Lúdica / Red Social que replantee situaciones culturales en conflicto – como la citada anteriormente-, visibilizando antipatronos culturales que cohabitan en nuestra sociedad –como modelos culturales que invariablemente conducen a una mala resolución de una necesidad cultural- y la oportunidad de ofrecer un espacio común desde donde crear colectivamente. Herramientas necesarias para que los ciudadanos propongan y reconduzcan desde su criterio y necesidades sus propios prototipos socio-culturales desde una inteligencia colectiva y capacidad de autoorganización. Nuevamente entran tres nueva cartas en juego, que conforman las bases sobre las que construir en colectividad: Una carta Terreno abierto, otra carta Ciudadanos que se equiparán a Gestores y, una tercera, que repara en Autogestionar como estrategia de acción aplicada al contexto de la cultura. Este nuevo escenario nos permite acercarnos a un terreno propicio para la creación desde el orden instituyente desde donde emprender esa construcción.



Fig.35. Carta Terreno Abierto, Agentes Ciudadanos y Acción de Autogestionar ⁸⁴

⁸⁴ Repertorio de cartas de la baraja de lenguajes de patrones realizada en el marco de este proyecto para el Prototipado de Centros Socio-culturales.

3.2. Colaborador - Estratega



Fig.36. Fotografía de Jordi Claramonte en Tabacalera ⁸⁵

Jordi Claramonte colabora como ponente en los talleres expuestos en este proyecto y como asesor-estratega en la creación en la Baraja de Prototipado de Centros Socio-culturales por su experiencia en temas de autogestión y conocimientos estratégicos.

Es doctor en Filosofía por la UNED, donde es profesor de Teorías estéticas Contemporáneas. Ha coordinado el Laboratorio del Procomún - Medialab Prado Madrid- espacio estable de reflexión que se ocupa desde el 2007 de articular un discurso y una serie de acciones y actividades en torno a este concepto. Ha sido profesor invitado en Masschussets Institute of Tecnology –MIT-, la Universidad de Yale o el Arts Institute de Chicago. Ha escrito artículos y libros como *lo que puede un cuerpo* (Cendeac, 2009). Ha traducido textos de John Dewey o Michel de Certeau entre otros. Asimismo, ha participado en algunos de los movimientos artísticos relevantes y de marcado carácter activista como SCCPP –Sabotage contra el capital pasándolo pipa.

⁸⁵ Repertorio de cartas de la baraja de lenguajes de patrones realizada en el marco de este proyecto para el Prototipado de Centros Socio-culturales.

3.3. Proceso de desarrollo

Para desarrollar la investigación teórica y práctica hemos establecido un proceso que parte de la indagación al proceso aplicado, basado en tres fases principales: **1) la fase inicial** correspondiente al periodo de investigación previa y recopilación de material de archivo de noticias de periódicos digitales, blogs y comentarios a cerca de la situación actual de crisis cultural. **2) La segunda fase**, parte física, consiste en la creación de la baraja como herramienta lúdica tradicional y su testeo en talleres. **3) La tercera** perteneciente a la Parte Experimental: realización de Test-talleres, donde testear la validez, utilidad y posible implementación de la herramienta. **4) Y una cuarta** y última fase, una parte virtual que aplica a un proceso crossmedia del medio tradicional de las cartas al virtual mediante el diseño de una plataforma lúdica/Red social online. A continuación se expone el cronograma de las fases y su desarrollo.

Cronograma

2011-2012	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Marz	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep
Identificación del proceso de estudio. Y gestión de fechas de cierre para el taller que testeará la herramienta realizada.													
Fase de investigación y recopilación de información.													
Formulación y Reformulación (definición de objetivos y enunciado del planteamiento)													
Contextualización y desarrollo conceptual (Revisión, Bibliografía, Análisis de													

referentes,...)												
Experimentación y testeo												
Análisis, revisión, evaluación e interpretación												
Adaptación al proceso crossmedia.												
Conclusiones obtenidas												
Entrega y Presentación												

3.3.1. FASE INICIAL: Archivo Cultura en Crisis. Hemeroteca.

Paralelamente a la investigación se ha ido generando un material de archivo que se ha convertido de vital importancia para contrastar y valorar aspectos concluyentes desde la actualidad y el testimonio real. Este archivo servirá para profundizar en la investigación y permitirá trabajar en posteriores proyectos futuribles. La metodología sobre la que se ha procedido para constituir el archivo que recoge el panorama de Crisis Cultural ha sido: mediante capturas de pantalla de la web en periódicos digitales, blogs y pdfs completos de periódicos digitales. Las capturas de pantalla de periódicos digitales y foros han sido utilizadas en proyectos transversales y han sido modificadas en base a unos criterios. Con el fin de no desviar la atención en detalles superfluos alejados de nuestro propósito se ha decidido eliminar la publicidad -banners, gifs, etc- que interfería en la lectura de imagen. El criterio que se ha seguido para la optimización de la imagen se basa en la no manipulación de la información-contenido sino lo que afecte al diseño-forma, para operar bajo

unas premisas de transparencia a la hora de constatar los hechos. El proceso de optimización de la captura de pantalla que configura la imagen para el material de archivo -hemeroteca digital de la lúdica de lo serio- sobre la Cultura Crisis en sus 4 fases es el siguiente:

- a) Búsqueda de noticias y comentarios en periódicos o foros Capturas de pantallas de artículos relacionados con la Crisis Cultural.



- b) Se establece el área de corte de la imagen. Eliminando banners o publicidad colindante para focalizar la atención en la noticia.



- c) Queda establecida la imagen de archivo de un artículo en modo básico. Que mantiene el nombre del diario, el titular, el subtítulo, las pestañas propias de un periódico digital, categoría perteneciente, el apartado de redes sociales donde aparece entre otros el número de comentarios y tweets. Todos pretenden aportar información más a la investigación actual o futura.

diariodenavarra.es

Inicio Navarra Deportes Nacional Internacional Economía Cultura Sociedad Televisión Multimedia Ocio

Más Actualidad >

ARTE

Los museos españoles necesitan un replanteamiento ante la crisis

EFE.MADRID A A

Los asistentes al III Foro de las Industrias Culturales "¿A dónde vamos a parar?" han considerado que los museos españoles están en crisis debido a la necesidad de crear nuevos modelos más sostenibles

16/11/2011 a las 20:15

Comentarios

Twitter (2)

Me gusta (0)

Tuenti

0

0

menú

Imprimir

Finicar



Guggenheim de Bilbao, ARCHIVO

Los museos españoles están en crisis, pero esto no sólo se debe a la

- d) La imagen de archivo extendida, constituye otro formato de interés, muestra todo el contenido de la web siguiendo el scroll de la noticia hasta el final. La imagen del texto contemplaría el artículo al completo.
- e) La imagen de archivo-titular es más condensada y directa. Se mantienen el nombre del periódico donde se extrajo la noticia, el titular y la fecha de publicación que permite hacer una datación. Si tiene número e comentarios se conservan también.

diariodenavarra.es

Los museos españoles necesitan un replanteamiento ante la crisis

16/11/2011 a las 20:15

- f) **Proyectos Transversales en proceso derivados del Material de archivo.** Se han utilizado las imágenes de noticias de Crisis de la hemeroteca y se ha creado una pequeña base de datos. Ej. de Proyecto: **CULTURAL RHYTHMIC PATTERNS ||| N.C/N.O #1.**
 8 Espacios Culturales Activos/Inactivos |||| MURCIA 2008-2012.
 Live Performance: La pieza forma parte de una serie que explora la construcción de sonoridades y patrones rítmicos a partir de dispositivos electromecánicos -relés- que se activan y desactivan según bases de datos relacionadas con Cultura. La expresión

[N.C/N.O] alude a las variables lógicas de los circuitos de conmutación que abren o cierran un contacto estableciendo dos modos Normalmente Abiertas/activas (N.O) o Normalmente Cerradas/inactivas (N.C). Cuando estos dispositivos están cerrados (inactivos) muestran un espacio cultural cerrado y cuando están abiertos (activos) se conectan dando sonoridad y visualización a la trayectoria de 8 Espacios Culturales activos/inactivos en la Región de Murcia durante 2008-2012. Esta pieza enfatiza la situación actual de insostenibilidad cultural y la necesidad de cuestionarse cómo reactivar espacios culturales inactivos, que como es el caso de las bibliotecas, están siendo demandadas constantemente y a día de hoy por sus ciudadanos. La Videoperformance fue presentada en el Festival “Oir Arte” 2012 de experimentación y arte sonoro en Madrid.

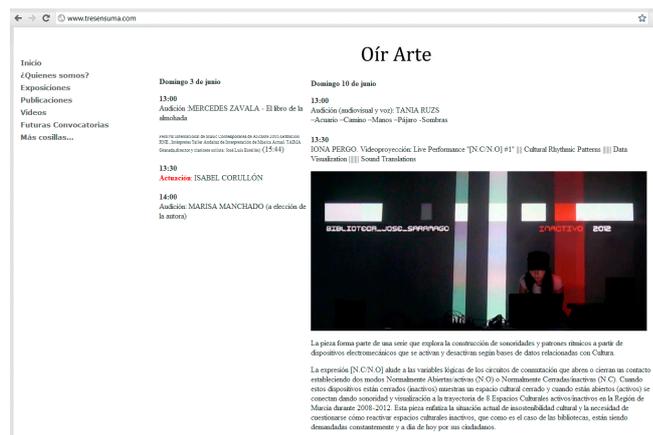


Fig.34. Captura de pantalla del Web del Festival “Oir Arte”

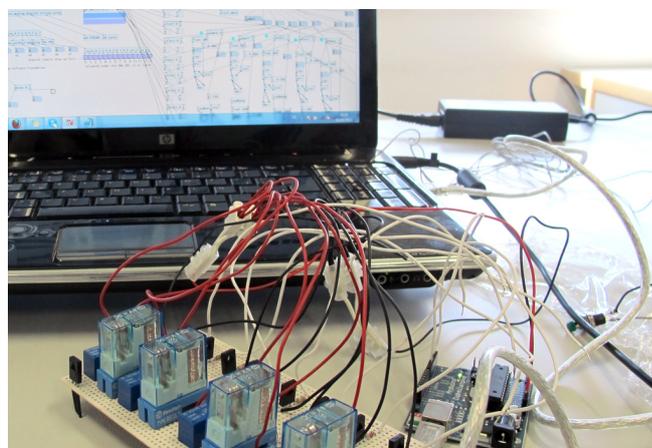


Fig.35. Hardware creado. PD + Circuito electrónico.



Fig.36. Videoperformance NC/NO#1. Construcción visual mediante Bases de datos.⁸⁶

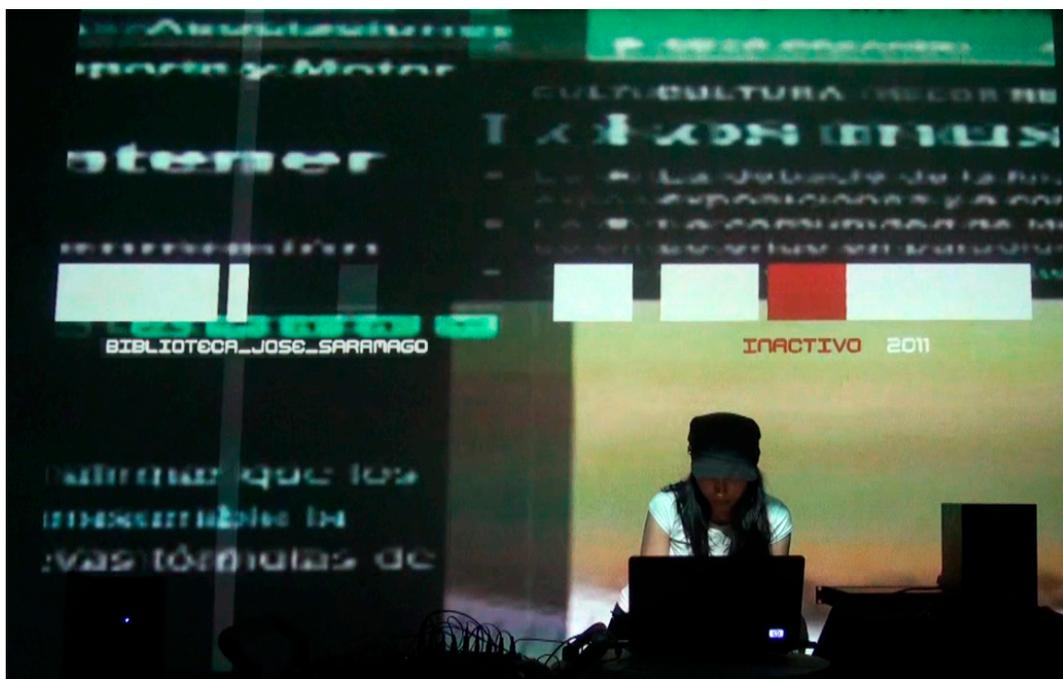


Fig.36. Videoperformance NC/NO#1. Artículos de noticias de fondo.⁸⁷

⁸⁶ PERGO, I., [8] Espacios Culturales Activos/Inactivos |||| MURCIA 2008-2012. Video.URL: <https://vimeo.com/43764820>

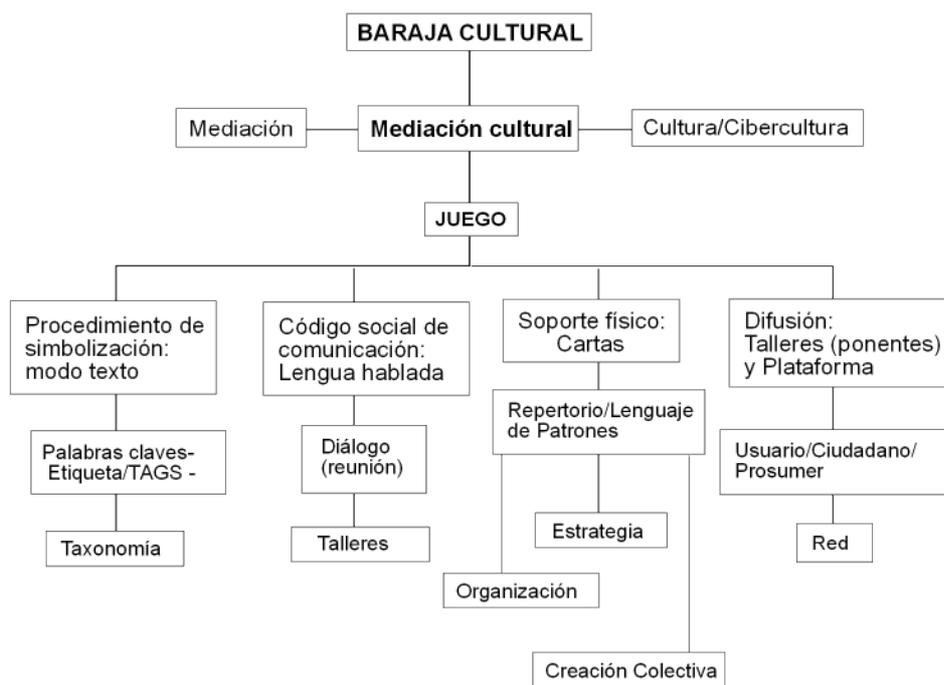
⁸⁷ *Ibid.*

3.3.2. PARTE FÍSICA: Creación de la interface lúdica tradicional - baraja de cartas.

3.3.2.1. Elementos del proyecto

En el transcurso hacia la Plataforma Lúdica / Red Social online que constituye la fase final de este proceso, es necesario remontarnos a sus orígenes cuyas bases se forjaron desde un plano físico y desde un juego tradicional de cartas. Los principales elementos de la baraja se derivan son los pertenecientes a las propia constitución de las cartas y a la articulación de las reglas del juego. Ambas en la parte final deberán ser contempladas en el proceso crossmedia.

A/ Baraja Cultural de implicación ciudadana. Prototipado de Centros Socio-Culturales.



La baraja cultural diseñada permite poner en juego diversos componentes que constituyen su proceso, desarrollo y evolución. Atendiendo al esquema representado, partimos de la baraja de mediación

prototipo en el espacio físico –talleres y baraja- como en el virtual.⁸⁹ De la nube de palabras generadas que intervinieron en el proceso, se filtraron por orden de importancia ya que algunos estaban contenidos en otros de carácter más generales. Estas generalidades permiten no acotar demasiado el juego. Las palabras quedaron agrupadas por los siguientes géneros que acabaron convirtiéndose en palos de una baraja:

- Agentes
- Contenedores Culturales
- Quehaceres
- Acciones
- Lugares reinventados.

Se recurrió a la baraja tradicional por ser un juego muy intuitivo y popularizado que transmite confianza y seguridad. Además de estos 5 palos anteriormente citados se han contemplado 2 palos adicionales que hacen referencia a:

- Necesidades
- Terreno

Estos últimos palos se añaden como parte del diagnóstico inicial del juego y para su constitución se ha partido de referentes teóricos claros. En el caso de las Necesidades se recurrió a los TAGS pertenecientes a la pirámide de Maslow, que contemplan tanto las palabras claves de las necesidades más básicas como las de autorrealización. En cuanto al palo Terreno, que veremos en los próximos capítulo, se basó en las clases de Terreno que se exponen en Arte de la Guerra de Sun Tzu y las pautas de acción que establece en cada caso.⁹⁰ Redujimos el resultante del primer grupo de cartas a un número aproximado de 12 cartas por palo. La creación de las cartas constituyeron la resultante de diversas pruebas en un principio realizadas en papel y posteriormente en acabado profesional -plastificado rígido-.

⁸⁹ VYGOTSKY habla la importancia del lenguaje “el lenguaje es el signo principal y con mayor valor funcional como mediador de cultura”.

⁹⁰ TZU, S., *El Arte de la Guerra*. Ed. EDAF, Madrid, 2004. Ver capítulo 2.3. Mediación lúdica , apartado Estrategias-acción. Pág. 55.

Pensando en la intervención y participación ciudadana sobre las cartas se contempló un material adicional como cartas en blanco de los diferentes palos, posits de distintos tamaños y rotuladores. Esto permite que los participantes puedan ampliar las posibilidades del juego rellenando las cartas en vacías o implementándolas mediante posits a modo de comentarios, tags o reflexiones.

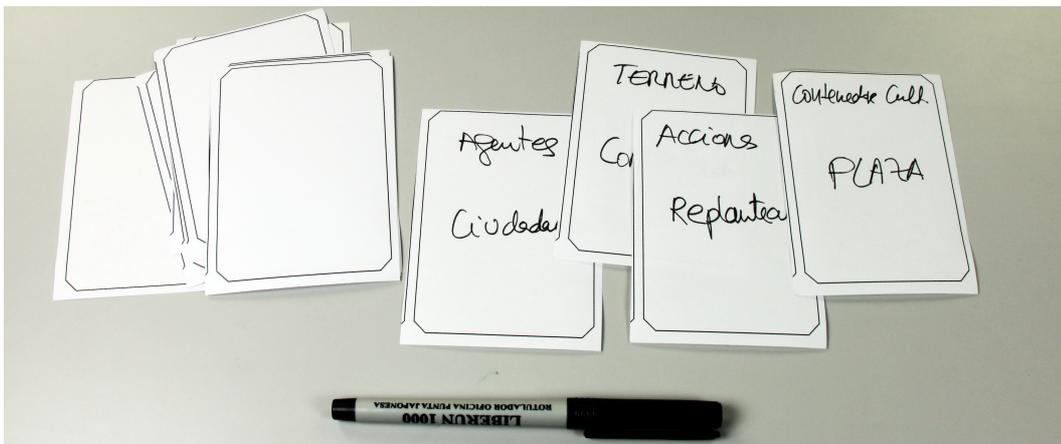


Fig.38. Cartas prototipo inicial en folios



Fig.39. Material adicional para los talleres. Cartas en blanco.



Fig.40. Material adicional para los Talleres. Posits.



Fig.41. Baraja de cartas acabadas. Impresión y acabado profesional.

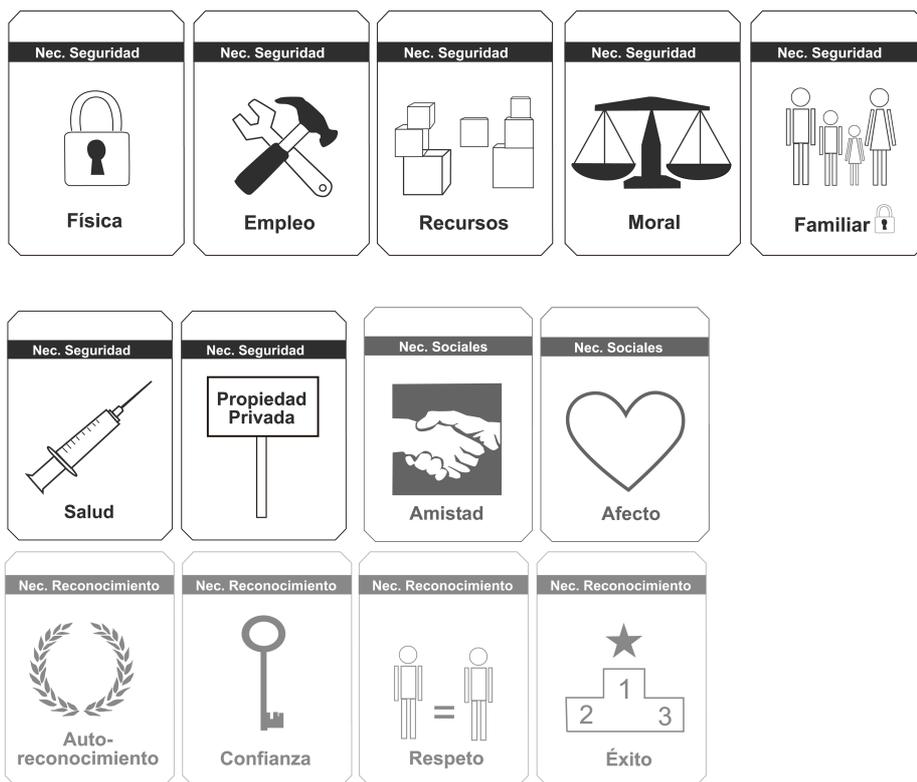
través de las cartas. Esto moderará y evitará conflictos que suelen derivar de un diálogo común en el que algo se expone a debate.

Niveles de juego:

- **NIVEL 1: DIAGNÓSTICO.** Compuesto por el Palo de Necesidades y Palo de Terreno.

Necesidades

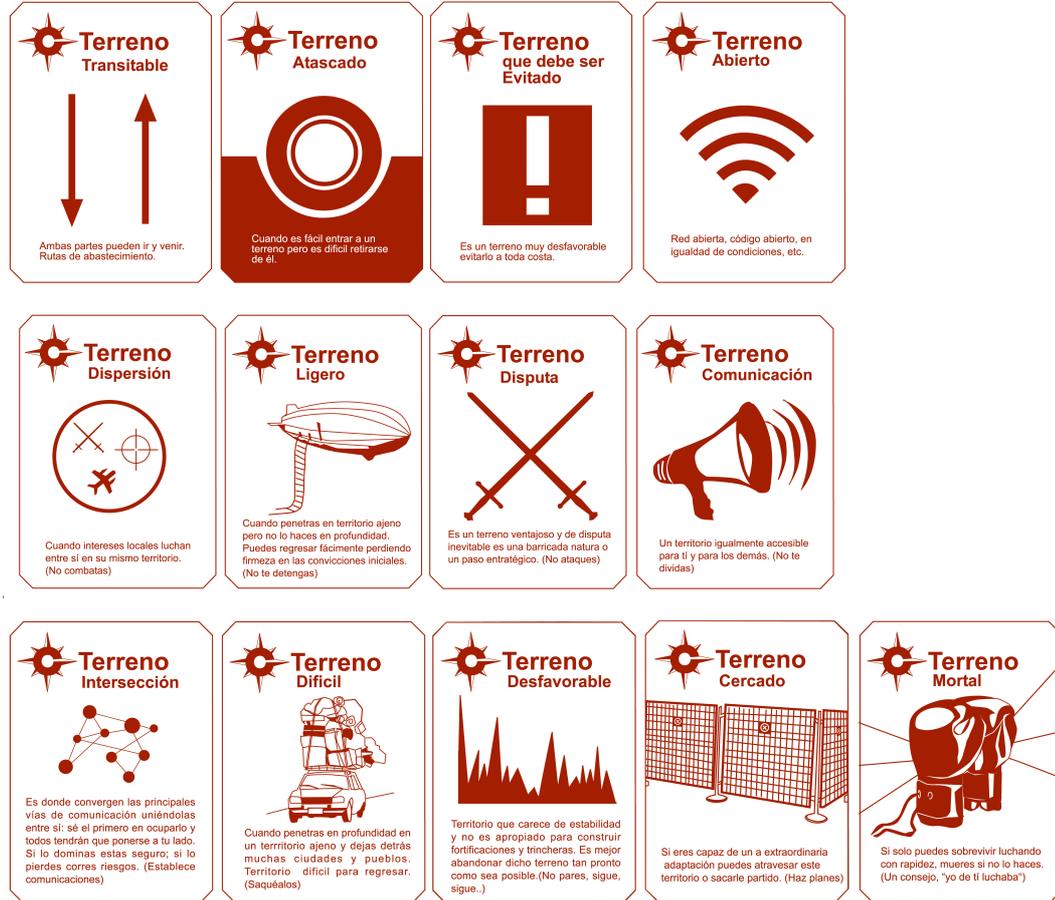
Este palo está basado en la pirámide de Maslow aludiendo a la importancia de trabajar partiendo desde las necesidades y observando las carencias.⁹³ A continuación aparecen desglosadas desde las fisiológicas a las de autorrealización.



Terreno

⁹³ Ver capítulo 2.2: Mediación Cultural, apartado 3.1.2. Desarrollo tecnológico y necesidades. Pág. 39.

Basado en el libro de estrategia por excelencia, el Arte de la guerra de Sun tzu⁹⁴. Dónde se analiza el terreno y se expone posibles estrategias de acuerdo a las características del mismo.



- NIVEL 2: CRECIMIENTO ORGÁNICO

Quehaceres Culturales

Son las tareas que están implícitas en los hechos culturales.

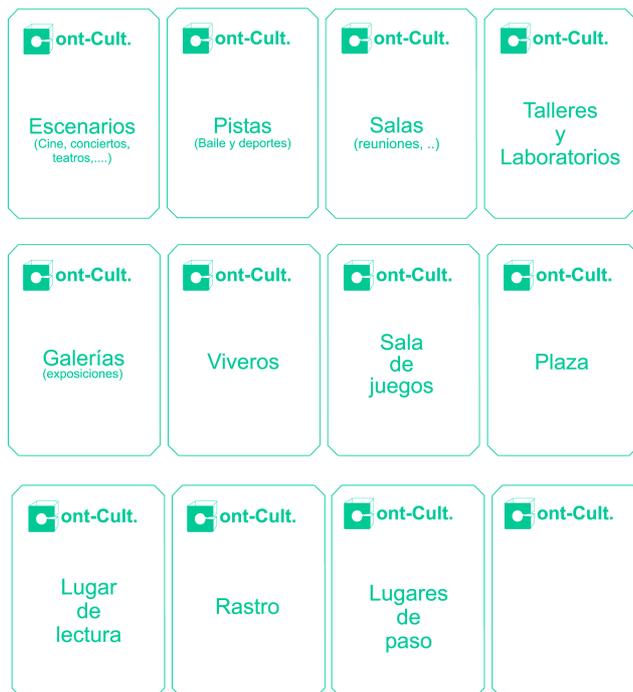


⁹⁴ Ver capítulo 2.3. *Mediación Lúdica*, apartado 2.3,3. *Estrategia-Acción. Situación de conflicto*. Pág 54.



Contenedores Culturales

Se refieren a las infraestructuras o espacios dedicados al ámbito cultural.



Agentes

Este palo contempla a las personas y colectivos –agentes- que intervienen en el proceso cultural.



Lugares Reinventados

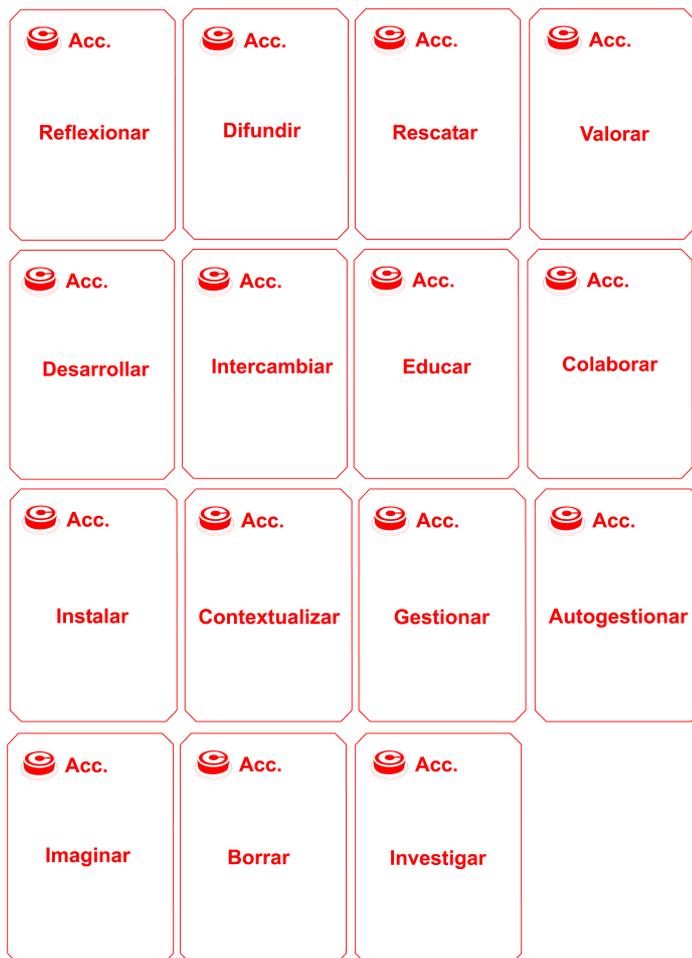
Son lugares que buscan ser reinventados desde una nueva revisión cultural.



NIVEL 3: ESTRATEGIA-ACCIÓN

Acciones

Toda acción implica estar contenida dentro de una estrategia que la organice y la haga efectiva.



3.3.2.1.3. Reglas del juego

Al ser un juego instituyente permite ir modificando las reglas del juego e incluso la propia herramienta si los jugadores en consenso así lo decidiesen. Y está ideado para aplicarse a un contexto real.

Jugadores : De 2 a 6 jugadores.

Objetivo: El objetivo principal es conseguir crear colectivamente el Prototipado de un Centro Social-Cultural según las necesidades e intereses de los participantes. Para ello en el transcurso del juego se deberán analizar el terreno desde el que se parte, siendo conscientes de posibles fallos de inoperatividad y bloqueos que se articulan en el proceso. Se deberán crear estrategias para pasar a la creación y acción.

Estrategia: Es un juego instituyente de estrategia política y construcción colectiva. Desde un análisis del contexto, diálogo-consenso y creación colectiva. Habrá que pensar lo que queremos, cómo organizarnos y cómo llevarlo a la acción.

Cómo jugar: Se propone un tema como objetivo en este caso “Prototipar un Centro Socio-cultural desde nuestras propias necesidades como ciudadanos”. Si se cuenta con espacio sobre el que prototipar se propone si no se puede imaginar uno. **1)** Se reparte el primer mazo de cartas – primer nivel- compuesto por el palo de necesidades y de terreno. Se intentará que no quede ninguna carta sin repartir, si es así, el primero que no tenga carta que tirar podrá cogerla. **2)** Empezará tirando el jugador que ha repartido las cartas y el turno se establece en sentido contrario a las agujas del reloj. **3)** La primera carta se coloca en la parte superior del tablero ya que las demás cartas en un principio se colocarán a modo de cascada. **4)** El primero lanza una carta y explica la justificación de su elección. **5)** Los demás por orden consensuan si están de acuerdo o no. Si hay desacuerdo el jugador que tiró la carta tiene derecho a defenderla, tras su intervención pedirá de nuevo el consenso, si sigue sin ser aceptada la carta se eliminará del juego y pasa el turno al siguiente jugador que actuará con la misma dinámica. **5)** Cuando se concluya se pasará al siguiente nivel -crecimiento orgánico- y tras este al siguiente - estrategia-acción-. Tiempo suficiente para haber creado el prototipado.



Fig.43. Partida con las Cartas.⁹⁵

Material adicional: Se contempla un mazo de cartas en blanco de cada palo para poder añadir cartas, si los participantes así lo creyesen oportuno. También disponen de posits para pegar sobre las cartas a modo de comentarios o reseñas.

3.3.3. PARTE EXPERIMENTACIÓN: Test-talleres. Laboratorio de creación colectiva.

Esta parte corresponde al testeo de las cartas generadas anteriormente con el fin de observar la usabilidad de la misma y recoger feedback de los usuarios sobre ella. Esta metodología de testeo en talleres a modo de laboratorios de creación colectiva ciudadana, permite no mantener un criterio individualizado sino colectivo. Para el desarrollo de esta parte experimental se han organizado unas Jornadas [instalarCultura] en el espacio CAMON-MURCIA (-29 febr-1 Marzo)⁹⁶ y a su vez hemos colaborado en Periferies 11/12 (29-30-31 Marzo) en el Centro Cultural La Nau, dónde también hemos utilizado la baraja creada.

⁹⁵ Jornadas instalarCultura realizadas como parte del proceso de creación y testeo de la baraja.

⁹⁶ Más información sobre el evento. URL: <http://www.tucamon.es/contenido/i-jornadas-cultura-exe>



Fig.45. Fotografías de las Jornadas ⁹⁷

⁹⁷ Galería de imágenes completa. URL:
http://www.flickr.com/photos/culturapuntoexe/with/6654386909/#photo_6654386909
Y videos: <http://vimeo.com/38976214#>

3.3.3.2. Valoraciones, conclusiones e implementaciones tras las Jornadas

Aforo: Asistieron 40 personas a lo largo de los talleres, el triple de lo que estaba previsto y de lo que suele asistir en talleres organizados por ese mismo centro. Durante estos dos días se finalizó bastante más tarde de la hora estipulaba y los asistentes no abandonaban las sala, permanecieron allí y motivados en todo momento. Aunque no tuvo excesiva difusión por el centro, los medios por su propia iniciativa publicaron el evento en periódicos –incluso realizaron una entrevista al ponente Jordi Claramonte–, agendas culturales y blogs. Además se interesaron por el evento agentes culturales pertenecientes a instituciones públicas, lo que demuestra que los paradigmas están cambiando pues los ayuntamientos están más abiertos ante la posibilidad de colaboración con los ciudadanos y diálogo en estos momentos cruciales.



Fig.07. Entrevista a Jordi Claramonte en el marco de las Jornadas ⁹⁸

Target: El perfil de los asistentes fue muy diverso desde agentes culturales, educadores, artistas, activistas, arquitectos. 15M, DRY y en general una ciudadanía implicada socialmente de diversas edades.

Necesidad: La acogida de los talleres y el interés de los asistentes fue inesperada. Realmente cubrimos una carencia que tenía esa población. Pues la gente no está acostumbrada a organizarse y a autogestionarse en colectividad.

⁹⁸ Titular del Periódico Digital LaOpiniondeMurcia.com, “Las Administraciones ...”. Artículo completo online [Consulta:10/08/2012] URL: <http://www.laopiniondemurcia.es/cultura-sociedad/2012/02/29/administraciones-desconfianza-patologica-ciudadanos/388789.html>

Implicación: El desbordante interés de los participantes mostrado en los talleres y por mantener el contacto para posibles colaboraciones posteriores define a una ciudadanía comprometida y con muchas ganas de colaborar en la construcción de su Cultura.

Comentarios derivados: *“Gracias, necesitábamos una iniciativa de este tipo aquí”* –Grupo de jóvenes murcianos con grandes inquietudes socio-culturales que intentan promover iniciativas vecinales alternativas que por falta de estrategia y organización estaban encontrando bloqueos.

“Es extraordinario como el sistema de juego cambia el ambiente bloqueos asambleario donde los bloqueos son muy habituales, todo se vuelve más distendido, te olvidas de los problemas que llevas en la cabeza y te zambulles de lleno en el juego”–Francesc, 15M.

“Te engancha desde el primer momento no hemos necesitado indicaciones para comenzar a jugar cuando teníamos las cartas en la mano parecía que ya sabíamos jugar, ha sido instintivo” *“La dinámica de turnos del juego es perfecta para que la gente no acapare el tiempo de intervención en las asambleas, así todos pueden dar su opinión y sentirse implicado en el proceso”*. – Juanma ,DRY.



Fig.45. Portavoz de un grupo exponiendo su Prototipado. ⁹⁹

⁹⁹ Galería de imágenes completa. URL: http://www.flickr.com/photos/culturapuntoexe/with/6654386909/#photo_6654386909

Visibilización: Durante las jornadas se visibilizó un espacio que está cerrado desde hace 10 años, un pabellón perteneciente al Antiguo Cuartel de Artillería, Murcia. Se trabajó sobre un plano del edificio para construir sobre un espacio real.

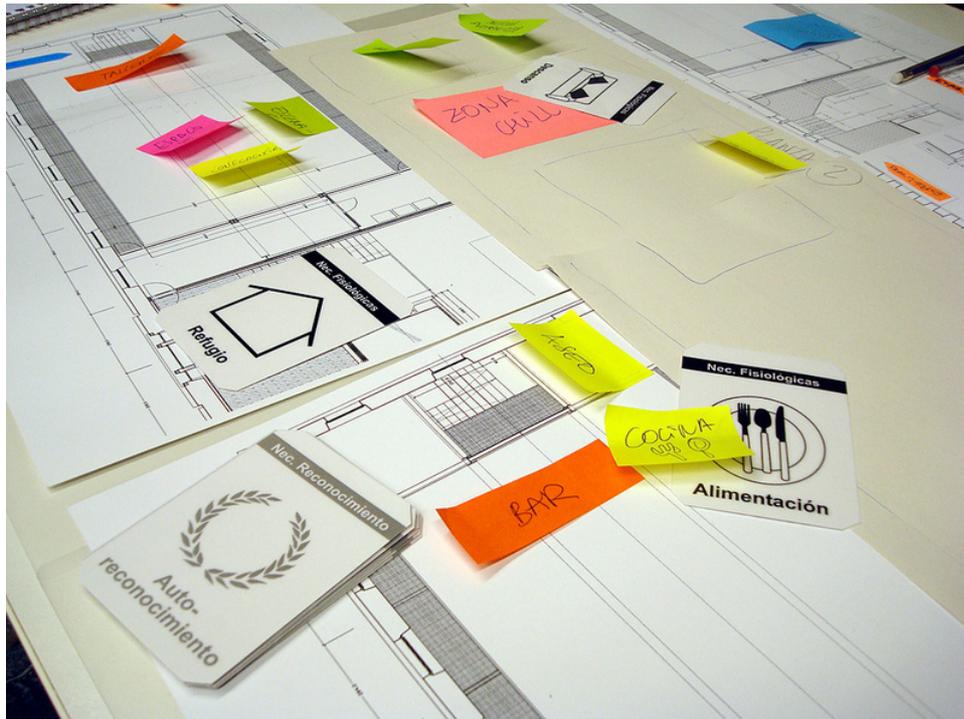


Fig.49.Construcción del Centro aplicado al plano de un inmueble vacío¹⁰⁰

Dinámica: Se realizó una pequeña introducción y se procedió a la organización de los participantes por grupos. Se les retó a ser capaces de construir un Centro Socio-cultural y organizarse con la baraja de patrones. Partiendo de una necesidad de refugio para la cultura y la problemática de espacios vacíos. Se distribuyó un 5 mazos de cartas en total. Hubo grupos que no necesitaron explicaciones de cómo jugar y otros se les pautó muy puntualmente. La colocación de las cartas también

El juego: La decisión de introducir el juego en como medio en esta mediación cultural ha supuesto una valoración muy positiva

Y videos: <http://vimeo.com/38976214#>

¹⁰⁰ Galería de imágenes completa. http://www.flickr.com/photos/culturapuntoexe/with/6654386909/#photo_6654386909

convirtiéndose en una pieza clave en la estrategia. Al ser un juego tradicional ha ido fácilmente asimilado y ha dado confianza a los participantes que tenían el control de medio que utilizaban. Mejora el clima de trabajo y haciéndolo más participativo. Mejora la comunicación y consenso. Entender la necesidad que hay de trabajar en equipo, en pro del autocuidado colectivo. El juego nos permitió tener un ambiente cómodo y agradable para un creación colectiva a partir de las propias experiencias, visiones y comentarios de los participantes.

Estrategia: Este proceso parte de pensar la estrategia-acción nos lleva a reunirnos y plantear el contexto y terreno en el cuál se va a intervenir sobre un “experimento” previo de la realidad a través del juego. Mediante estos laboratorios-talleres lúdicos se ofrecen las herramientas de mediación que dan soporte al desarrollo de los procesos de autoorganización colectiva. Y se previene sobre los factores de riesgo y errores, que ya han sido experimentados por otros colectivos, que conllevan a bloqueos y hasta disoluciones de los propios integrantes.

Conclusiones: La valoración de los talleres ha sido muy positiva. Se ha creado un espacio en común donde construir en colectivo durante estos dos días de las jornadas. Hemos recogido el feedback de los asistentes que nos permitirá implementar la herramienta. Los participantes consiguieron organizarse a partir de las cartas, consensuar y llegar a construir su prototipo de centro socio-cultural de acuerdo a sus necesidades. El material de apoyo fue muy utilizado y sirvió para poder instituir la baraja desde otros puntos de vista, como reseñas de reflexión sobre el proceso seguido y señalar los puntos clave o bloqueos. Se han logrado los objetivos primordiales establecidos para el taller. La baraja ha cumplido su función como herramienta lúdica de mediación cultural, que ha permitido que la gente se organice y diseñe su estrategia de creación en colectividad. Se han prototipado muy diversos Centros Socio-Culturales desde las necesidades e intereses colectivos de cada grupo de

jugadores. Como generalidades observadas en el diagnóstico de los participantes, podemos sintetizar lo siguiente: se parte de la necesidad refugio de la cultura y de lugares/inmuebles vacíos. Al contextualizar la situación se coincide en la percepción de estar inmersos en un terreno atascado, con recursos pero con bloqueos y bloqueadores.



Fig.46. Simulación del Diagnóstico global de las partidas jugadas.¹⁰¹

Es importante para ellos reunirse para cultivar -la cultura-, para pensar posibles soluciones y adaptar a esta nueva situación los nuevos paradigmas, reflexionar en colectivo sobre posibles alternativas y darnos la oportunidad de inventar. Los participantes han valorado la necesidad de construir desde un terreno abierto, donde debe haber confianza y espacio para la creatividad. Donde los ciudadanos=gestores=usuarios sean productores de cambios sociales, donde aprendan, jueguen y se cuiden.

¹⁰¹ Jornadas instalarCultura realizadas como parte del proceso de creación y testeo de la baraja.



Fig.47. Simulación Respuesta general al diagnóstico expuesto.¹⁰²

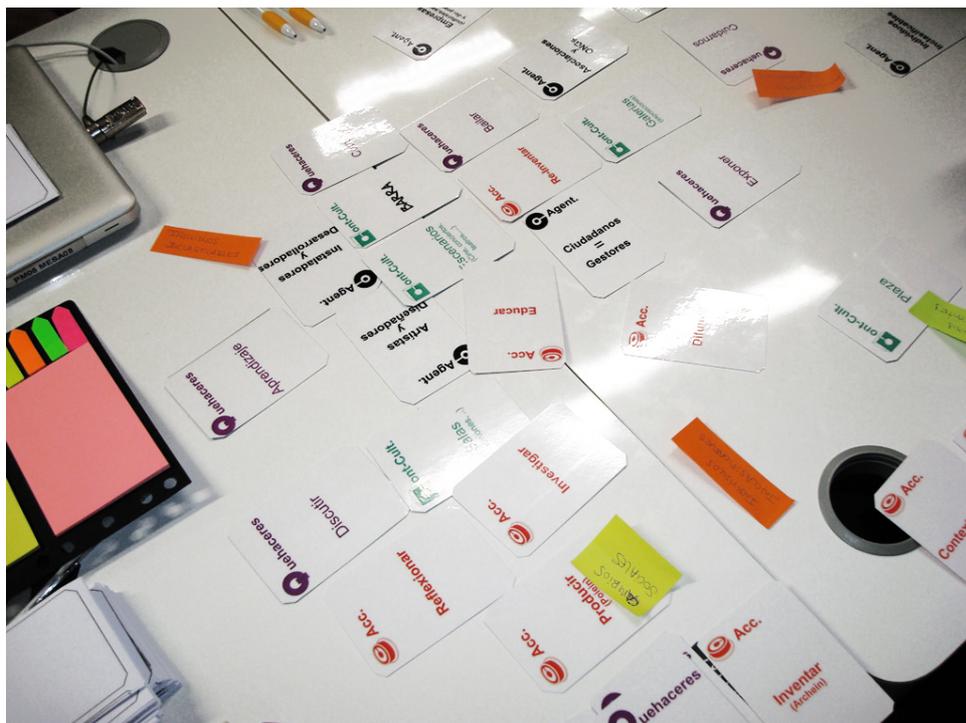


Fig.48. Ej. de partida jugada con anotaciones y disposición de cartas.

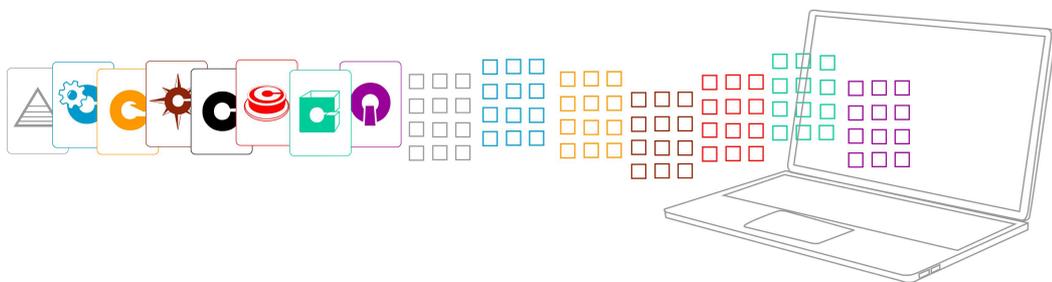
También se ha observado la incapacidad de recoger toda la información del proceso sobre la partida perdiendo la oportunidad de traspasar el conocimiento del proceso a otros interesados. lo que se está pensando en próximas implementaciones. Otro factor, a replantear es el escaso tiempo,

¹⁰² Jornadas instalarCultura realizadas como parte del proceso de creación y testeo de la baraja.

por ello ya se están contemplando futuras incursiones donde la ubicuidad, como espacio virtual y accesible, nos permita extender este espacio-tiempo tanto como sea posible.

Implementaciones de la Baraja: Se añade la palabra “usuario” a la carta de ciudadanos = gestores. Se añade la palabra “barra” como contenedor cultural. Se suprime la carta Terreno “a evitar”. Se plantea la creación de una plataforma que amplíe las posibilidades de la herramienta. La plataforma deberá estar dotada de una bitácora de distintos prototipos realizados y de los lugares sobre los que se construye si los hay. Contemplar la posibilidad de jugar en red y de recoger comentarios de los usuarios sobre las cartas, links externos, imágenes, etc.

3.3.4. PARTE VIRTUAL: PLATAFORMA LÚDICA / RED SOCIAL ONLINE. CROSSMEDIALIDAD.



Durante los talleres realizados se jugaron partidas con metodologías y conclusiones muy diversas y complejas. Ante la imposibilidad de ir archivando todo el proceso del juego, información generada, colocación y argumentación de las cartas, debates detonados o incluso links verbales a temas relacionados, nació la necesidad de expandir al plano virtual las posibilidades del juego mediante un ejercicio crossmedia y enriquecerlo con aspectos que eran inviables en el plano físico.

Esta fase, por lo tanto, se articula desde un entorno crossmedia, es decir, un cruce de medios que permite que un mismo mensaje sea transmitido en diferentes soportes. En este caso, se produce mediante una baraja tradicional desde un entorno físico a la transformación de esas cartas en una plataforma lúdica/red social online en un entorno virtual. Esta plataforma propone un espacio ubicuo desde donde prototipar Centros socio-culturales por parte de los ciudadanos sobre espacios en desuso. Las características de este nuevo entorno permite trabajar con bases de datos relacionales, visualizaciones, links, hipertextos, imágenes, comentarios, etc. Además permite constituir una comunidad de usuarios/jugadores en red -red social- con unos intereses y motivaciones en común. La ubicuidad propia del medio permite situarlo en “todas partes” y seguir construyéndose en distintas fases espacio-tiempo elegidas por los jugadores en red.

La apariencia de la baraja de mediación cultural es transferida a un juego virtual dentro de la plataforma, donde las cartas virtuales son mimesis de las reales apareciendo a modo de gráficos interactivos. Las reglas sobre las que se articuló el juego también se transfieren a la plataforma al igual que los niveles de juego sobre los que se establece. Las partidas de juego desarrolladas en este entorno virtual, son almacenadas como bases de datos pasando a formar parte de una bitácora lúdica "abierta" de partidas de prototipados de centros Socio-culturales realizadas por ciudadanos. Estas partidas jugadas permiten dejar constancia del proceso de prototipado, constituyendo una fuente de conocimiento desde una inteligencia colectiva, para poder ser replicadas y consultadas si alguien lo considerase necesario. Estas partidas contribuirán, a su vez, a visibilizar espacios vacíos en desuso ya que se suele prototipar sobre alguno de ellos.

Por último, aporta un conjunto de herramientas y estrategias al servicio del ciudadano que desarrollando sus posibilidades creativas y organizativas enfocadas a un bienestar común. Comunidades en red que

comparten unos intereses y un espacio común desde dónde jugar, comentar, debatir, construir, enlazar y aportar información compartida en red.



Fig.50. Barra de Iconos: Juego, Comentarios-Debate, Laboratorio, Enlaces, Visión Crítica y datos (relacionales, visualización, etc.)

3.3.4.1. Fases de desarrollo de la plataforma

A continuación se enumeran las fases de desarrollo de la Plataforma/Red Social en orden de prioridad y ejecución.

1. Definición de los datos (esquemas iniciales a papel y lápiz)
2. Enumeración de los requisitos necesarios.
3. Aplicaciones-herramientas a utilizar (Servidor Apache, PHP, MYSQL). Instalar servidor inicialmente en local.
4. Instalación de DRUPAL. Núcleo desde donde empezar a desarrollar la plataforma-red social. Instalación de plugins de terceros necesarios.
5. Pre-maquetación de Interfaz en HTML y CSS.
6. Creación de contenidos esenciales (tipos de contenidos, datos, etc) y componentes específicos (Jquery, javascripts) para DRUPAL.
7. Creación del módulo de juego en Drupal. Programada en PHP y acceso a los datos en SQL.
8. Pre-maquetación con Módulo programado ya en DRUPAL.
9. Traspaso de la plataforma realizada en un servidor Host a un Servidor en red.
10. Testeo.
11. Cambios e implementaciones.

3.3.4.2. Fases desarrolladas hasta ahora

Partiendo de las fases anteriores citadas, se ha llegado a completar hasta la 4ª fase del proyecto. La siguiente fase, la 5ª referente a la pre-maquetación en HTML y CSS se encuentra en proceso. Se ha comenzado a realizar un prototipo en PHP que responde a una interacción básica, y que ha quedado pospuesto por falta de colaboradores para desarrollar esta parte técnica. Pero las fases elaboradas hasta ahora, han comenzado a atisbar sus posibilidades desde la instalación de un servidor en Localhost, que permitió su manipulación desde nuestro propio ordenador como servidor local aún sin estar accesible en la red. A continuación, se expondrá el diseño de interacción compuesto por: la estructura de la base de datos necesarias para establecer la primera fase de la plataforma y el diagrama de interacción que permite establecer la lógica de interacción del juego. Y por último, el diseño de la interface gráfica que permite visualizar y concretar los aspectos gráficos de gran importancia para la usabilidad y estética de la plataforma.

3.3.4.2.1. Diseño de interacción

a) Diseño de estructura de las bases de datos de la plataforma/red social.

TABLA DE USUARIO										
ID	N.Usuario	Email	Nacionalidad	Género	Nombre	Apellidos	Fecha	Descriptor	Nº de jugadas	IMG
N	Char	Char	Select	Select	Char	Char	Char	Char text	Int	PNG
				H/M/O						

TABLA LISTA DE PARTIDAS (salvar/modificar)							
ID	Nombre Jugada (tema)	Nombre usuario	Fecha	Categoría	SubCategoría IN	Subcat OUT	Usuarios invitados
N	Char	Char	Date	Select	Select	Select	Int
.....							
ID Carta	Geolocalización	País	Ciudad	Barrio	Comentarios	Tipo usuario	Partida Activa
INT	Char	Select	Char	Char	Char	Char	Int

TABLA CREACIÓN DE LA PARTIDA (crear jugada)								
ID	Nombre jugada	Categoría	Subcategoría	Subcategoría IN	IMAGEN	Descriptor	LINK	
N	Char	Select	Select	Select	PNG	Char/text	Url	
		Economía, Política, ...						
.....								
Tipo Usuario	Fecha	Antipatrón	País	Ciudad	Barrio	Geolocalización	Multiuser	ID User
Select	Date	Boolean	Select	Char	Char	Char (Googlemaps)	Int	Int

TABLA PARTIDAS ACTIVAS				
ID	Nombre jugada	Usuarios Modificando	Usuarios Logeados	Nº Usuarios
N	Char	Booleana	Char	Int

TABLA TEMAS/SUBCATEGORIAS				
ID	Subcategoría	Categoría	Imagen Categoría	Imagen Subcategoría
N	Char	Char	PNG	PNG

TABLA USUARIOS INVITADOS				
ID	Usuarios	Fecha	ID Jugada	ID User invitados
N	Char	Date	Int	Int

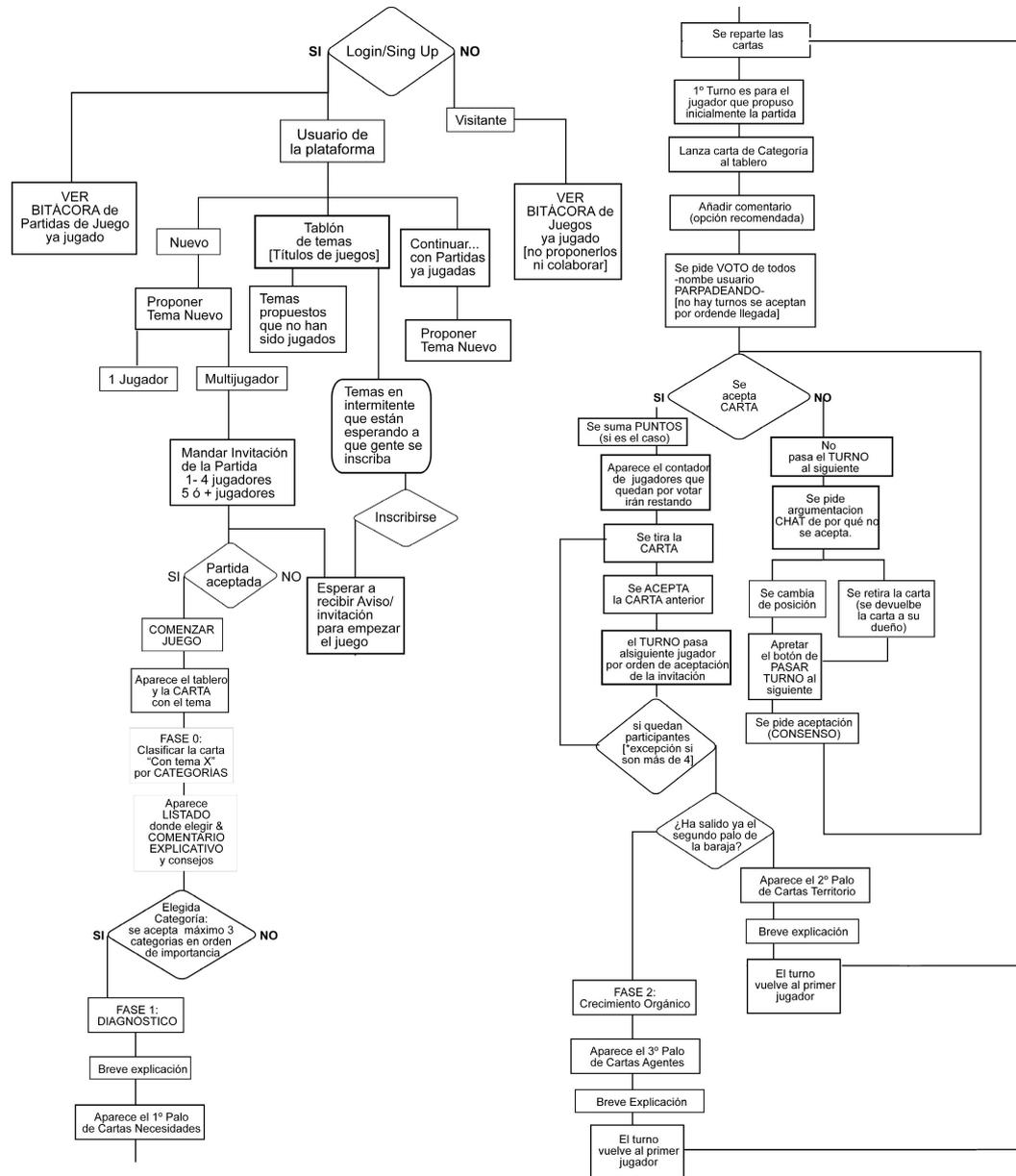
TABLA OTROS USUARIOS		
ID	Nº de usuarios	Fecha
N	Char	Date

TABLA CARTA					
ID	Nombre	Categoría Carta	Color	texto	Imagen
N	Char	Char	Hexad	Char	PNG
.....					
IMAG icono	Votos OK	VOTOS NO	Id Jugada	ID Usuario	VOTOS
PNG	Int	Int	Int	Int	Int
.....					
Posición X	Posición Y	Geolocalización	Estrato	FLAE	TAGS
Int	Int	Char	Int	Boolean	Char

TABLA COMENTARIOS				
ID	Comentarios	Nombre de usuario	Nombre Jugada	Usuario Bloqueado
N	Char	Char	Char	Boolean

TABLA REPORT					
ID	ID Partida	ID Comentarios Jugadas	ID Tags Cartas	ID Cartas	ID Usuario

b) Diagrama de interacción



3.3.4.2.2. Diseño de la interface Gráfica:

Prototipo del interface gráfico de usuario (GUI)

A través de este prototipo del diseño gráfico de la interface, podemos indicar de forma directa la disposición de los elementos en la

pantalla y organizar los módulos externos que intervendrán (chat, foro, mensajería, etc.) y por lo tanto habrá que contemplar su instalación.

El diseño se ha realizado teniendo en cuenta las necesidades de una **Plataforma lúdica Online Multiusuario en tiempo real**. Hemos tenido presentes los siguientes elementos que permiten una mejora en la usabilidad.

1) Menú principal: Registro, Acceso, Creación de Partidas, Partidas Populares, Bitácora de Partidas, Bitácora de temas, Proyectos Transversales, Noticias, Demo,..

Red Social: Los jugadores al registrarse automáticamente pasan a formar parte de la red social de la plataforma, permitiendo construir una comunidad social con unos intereses compartidos.

2) Tablero de juego: Se construye sobre el plano del edificio que se quiere prototipar, permitiéndole al usuario configurar esta opción al principio del juego.

3) Scroll de cartas: Donde se colocan las cartas de cada jugador.

Disposición de las cartas: las cartas podrán ser arrastradas y situadas sobre el escenario/tablero con libertad por el usuario.

4) Barra de juego: Aporta características del juego. Permite indicar a los jugadores si esa partida ha sido acabada, si está actualmente activa o se ha sido finalizada. Localización: Permite localizar la partida (barrio/país)

5) Características de las cartas: Los usuarios pueden añadir Links, comentarios, imágenes, geolocalizaciones, tags, etc. Además se dispondrá, de cartas vacías para rellenar por el usuario.

6) Chat: Permite establecer a un diálogo textual entre los multiusuarios.

7) Herramientas usuario: Permite seleccionar herramientas para interactuar con los elementos del juego y sus distintos niveles.

8) **Visualización de espacios:** La carta principal que abre la partida otorga la posibilidad de añadir un espacio en desuso concreto sobre el que jugar la partida. Con nombre, imagen y geolocalización.



Fig.51. Detalle de la Plataforma. Carta principal que tiene adosado un espacio vacío.

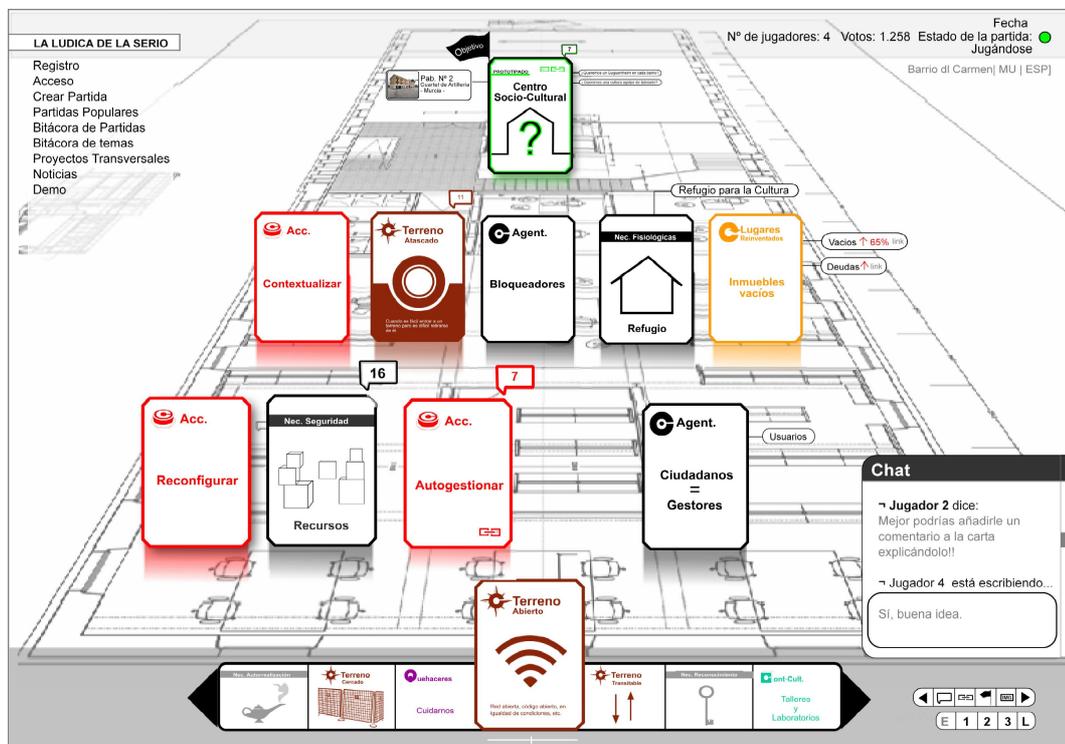


Fig.52. Diseño Gráfico de la Plataforma.

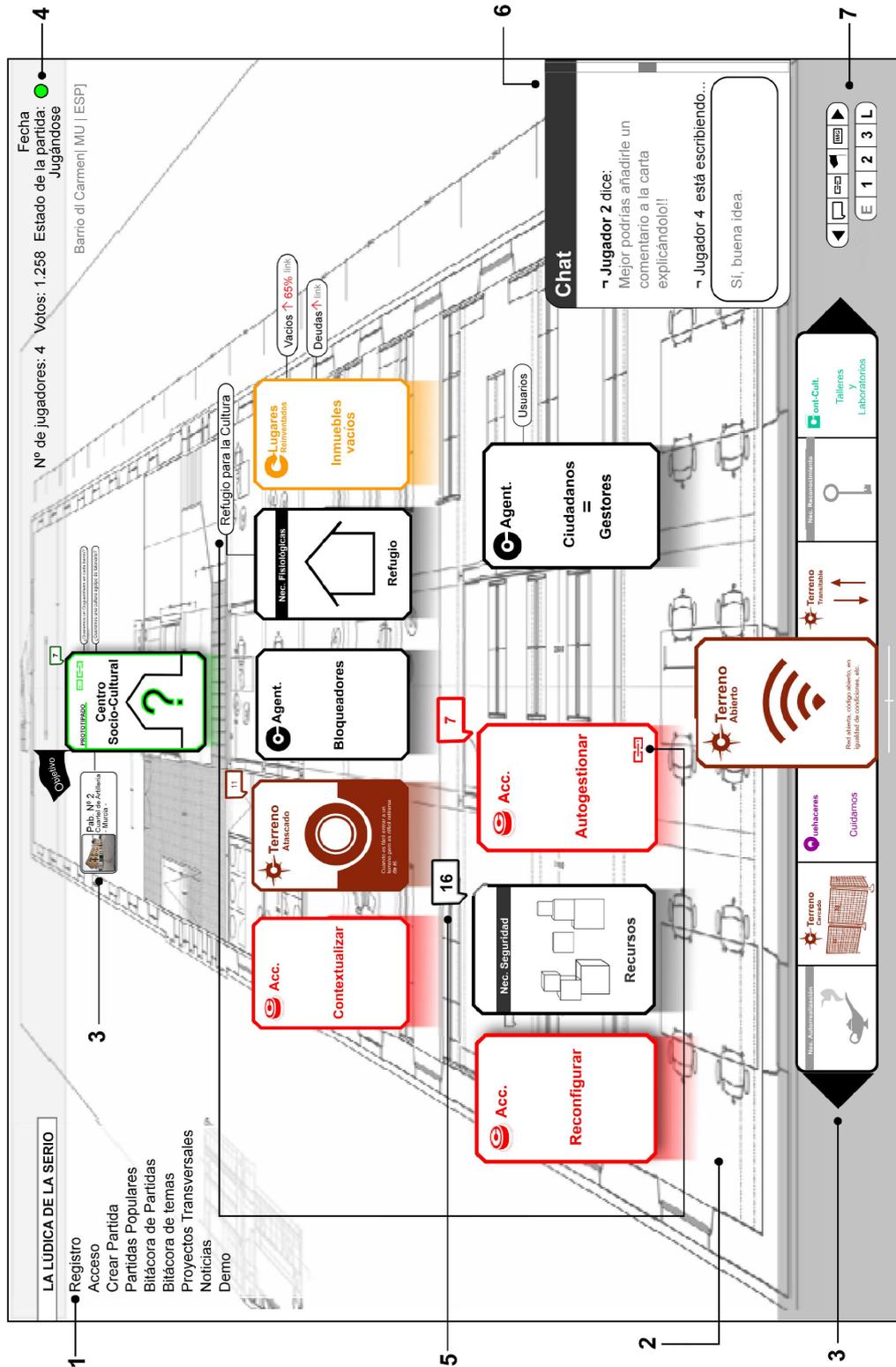


Fig. 53. 1.Menú principal | 2.Tablero de juego | 3.Scroll de cartas | 4.Barra de juego | 5. Caract.s Cartas | 6.Chat | 7. Herr.usuario | 8.Visualización de espacios.

3.3.4.2.3. Requisitos necesarios

Requisitos técnicos/tecnológicos:

- a) Hosting
 - Servidor Linux.
 - Http Server Apache 2.4.2
 - PHP 5, Zend framework, Perl, Python, Ruby, SSI
 - MySQL 5 Data base (posibilidad de varias bases de datos)
 - Espacio mínimo web 50gigas
 - 5 cuentas de FTP
 - Capacidad crear de subdominios.
 - Servidor de correo (IMAP & POP3)
 - Capacidad de almacenar correo 2G- Ilimitado volumen de tráfico
- b) La Plataforma de juego se desarrollara sobre un CMS (Content Manager System)
 - Drupal 6 o superiores (Open Source CMS)

3..2. Equipo: Recursos humanos.

- 3 Programadores: Dominio del lenguaje PHP y conocimientos en Servidores, Linux, MySQL, JQuery, Ajax, Java script, web widgets y CMS (Drupal)
- 1 Diseñador grafista: Conocimientos web en general. Dominio de software Adobe Photoshop, Illustrator /Freehand, HTML y CSS
- 1 Asesor especializado en Plataformas Colaborativas.

4. CONCLUSIONES Y FUTURIBLES

Tras la investigación y desarrollo del proyecto, se ha podido hacer frente a las cuestiones expuestas en la introducción del proyecto.

Encontrando en la participación –implicación- y autogestión ciudadana como claves que permiten que la cultura no se construya alrededor de unos prioritarios intereses económicos y políticos –prácticamente-unilaterales. Además los estudios realizados nos muestran un panorama en que los ciudadanos están dispuestos a asumir e implicarse en la tarea de la construcción de su propia realidad cultural. Necesitando de sistemas de mediación que les doten de autoorganización, comunicación –entendimiento- y estrategia. Se ha conseguido cumplir los objetivos generales y específicos propuestos. En cuanto a los generales, se han explorado las posibilidades del juego como mediador, aglutinador social, y detonador creativo en entornos socio-culturales en crisis. Y se ha comprobado que:

- Respondiendo a uno de los objetivos, el de cuestionar los modos de hacer de la cultura legitimada, hemos observado que una gran parte de los modelos de “Espacios / Contenedores culturales” que son instituidos como productos de consumo de los que gobiernan la cultura y, por tanto, los modelos instituidos legitimados.
- Los prototipos de los Centros Socio-culturales creados por los ciudadanos se han adaptado a sus necesidades y se ha reafirmado la figura del ciudadano como agente productor y consumidor –prosumer- de la cultura. Y en forma de talleres laboratorio se ha conseguido crear un espacio físico y común desde donde construir y aplicar las posibilidades del juego.
- Se ha dotado a los ciudadanos de herramientas y estrategia que permiten darles apoyo en las pautas de organización necesarias para la creación colectiva y procesos de colaboración.
- Se ha iniciado un archivo de información e imágenes relacionadas con la Cultura en crisis y sus efectos -Hemeroteca la Lúdica de lo serio-.

Hemos experimentado, que aunque se ha partido de un contexto en crisis, hemos encontrado un terreno fértil desde dónde reconfigurar sistemas de proceder obsoletos e inoperativos que no han evolucionado lo suficiente

para adaptarse a la nueva contemporaneidad que supone un cambio de era. Se ha convertido en una tarea colectiva el replantear los modos de hacer de la cultura legitimada, y en concreto, los modelos de espacios culturales instituidos que consumimos; el cómo llegar a hacerlo, se articula bajo, un *experimento* en, claves de implicación y autogestión colectiva. Han sido contempladas las opciones de colaboración implicativa con la administración pública y a su vez proyectos alternativos de autonomía ciudadana en busca de propuestas-prototipos culturales heterogéneas y flexibles, que desde lo instituyente, sean construidas entre lo necesario, lo posible y lo efectivo.

En cuanto a los objetivos específicos, exponer que:

- Se ha diseñado una interface a modo de juego tradicional –por ser más intuitiva y popularizada- que ha fomentado la creatividad, procomún y creación colectiva. La implementación de la interface de juego tradicional ha sido realizada como estaba previsto en talleres a modo de testeo.
- Se han analizado los comportamientos resultantes de los talleres y se ha detectado la necesidad/posibilidad de amplificar los talleres y la herramienta lúdica en otro medio, crossmedia en la red a modo de plataforma lúdica con multiusuarios online. Se ha diseñado un espacio en red donde debatir, analizar, construir y actuar desde la lúdica en claves de autonomía cultural.

Como una conclusión de la parte práctica -plataforma online-, podemos establecer que:

- Consultados diferentes profesionales del medio, deducimos que la plataforma y planteamiento realizado es viable técnicamente, pero requiere de unos costos muy elevados de equipo humano y económico que en este momento no tenemos. Somos conscientes de que a nivel virtual sólo hemos podido diseñar el proyecto y no

testear su funcionamiento en la medida que hubiésemos querido. Ya que los resultados a los que hemos podido llegar, con colaboradores altruistas externos, sólo nos han posibilitado llegar a una versión Alpha (pre-beta) del juego online por su alta complejidad técnica y la falta de recursos humanos y conocimientos en los lenguajes propios para el desarrollo y resolución exitosa de la plataforma.

- No obstante, a su vez, somos conscientes de que el desarrollo de estas primeras fases de la plataforma y su planteamiento técnico, nos supone estar a unos pasos más cerca de conseguir nuestro objetivo.

El proyecto sigue en proceso continuo y ha quedado abierto a mayores implementaciones dentro de las posibilidades que proporciona la red, la cuestión de multiusuarios y multiplataformas. En estos momentos nos encontramos, buscando y colaborando con colectivos y desarrolladores técnicos para el futuro desarrollo de la plataforma online, con la que creemos podremos conseguir la hibridación de entornos virtuales y reales mediante diferentes técnicas de visión por computadora y sus interacciones con los usuarios online-offline. Y estamos contemplando la posibilidad de presentar el proyecto en espacio de “crowdsourcing” para poder conseguir la esponsorización económica necesaria para su desarrollo.

Para terminar, nos gustaría agradecer a tod@s los autores sus aportaciones ya que sin ellas no podríamos haber realizado este trabajo fin de máster. Sin olvidar las reflexiones inspiradoras del colaborador-estratega Jordi Claramonte, el apoyo ludo-pedagógico incondicional de Moisés Mañas como tutor y del equipo docente del máster.

5. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía general:

AGAMBEN, G., *Profanaciones*. Ed. AH, Buenos Aires, 2005.

ALEXANDER, C., *El modo intemporal de construir*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981.

BENJAMIN, W., *La obra de arte en la era de la reproductividad media*. Ed. Taurus, Madrid 1973.

BORRIAUD, N., *Estética relacional*. Ed AH, Buenos Aires, 2006.

BREA, José Luis : *Cultura Ram: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Ed. Gedisa, Barcelona, 2007.

BREA, J., L., *Las tres Eras de la Imagen*. Ed. Akal, Madrid, 2010.

BUSTAMANTE, E., *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la Era Digital*. Ed. Gedisa, Barcelona, 2003.

BUSTAMANTE, E., *Las industrias culturales en España*. Ed. Akal, Madrid, 1988.

CASTORIADIS, C., *La alienación y lo imaginario*. Ed. Tusquets Editores, Barcelona, 1983.

DANIEL, P. C. y HARMS, H., *Repensar la democracia*. Serval, Madrid, 2000.

DE CERTEAU, M., *La invención de lo cotidiano y las artes de hacer*. Universidad Iberoamericana, México, 1996.

DUQUE, F., *Terror tras la postmodernidad*, Ed. Abada editores, Madrid, 2005.

FERNÁNDEZ, L., *Componentes constitutivos de las instituciones educativas*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1994.

FERNÁNDEZ, R., *La explosión del desorden, la metrópolis como espacio de la crisis global*. Ed. Fundamentos, Madrid, 1993.

GOODMAN, Nelson. *Maneras de hacer mundos y en otros lugares*. Ed. Antonio Machado, Madrid, 1990.

LEFEBVRE, Henri. *El derecho a la ciudad*. Ed. Península, Bcn, 1978.

LÉVY, P., *La Cibercultura. La cultura del sociedad digital*. Ed. Anthropos, Madrid, 2006.

MOLINUEVO, J. L., *La vida en tiempo real: la crisis de las utopías digitales*. Ed. Biblioteca Nueva, Madrid, 2006.

MONTOLA M., STENROS, J., WAERN, A. *Pervasive Games: Theory and Design*. Elsevier Science Ltd Ed., Oxford, 2009.

SENNET, R., *La cultura del nuevo capitalismo*, Ed. Anagrama, Barcelona, 2006.

TIRADO, M. I., *El juego y el arte de ser humano*. Ed. Universidad de Antiquia, Segunda Edición Medellín, 1998.

TURNER, J.F., *Todo el poder para los usuarios*. Ed. H. Blume, Madrid, 1977.

VIRILIO P., *La Ciudad Pánico*. Ed. Libros del Zorzal, Buenos Aires, 2006.

VIRILIO, P., *La máquina de visión*, Ed. Cátedra, Madrid, 1998.

Bibliografía específica:

ALEXANDER, C., *Urbanismo y participación*. El caso de la Universidad de Oregón , Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978.

ALEXANDER, C.; Ishikawa, S.; Silverstein, M., *A Pattern Language/Un lenguaje de patrones*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.

- BARBERO, J. M., *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Ed. Gustavo Gil, 1987.
- BAUDRILLARD, Jean Luc. *Cultura y Simulacro*. Ed. Kairós, Barcelona, 1978.
- BAUMAN, Z., *Modernidad líquida*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México DF, 2003
- BECK, Ulrich. *La invención de lo político*. Fondo de Cultura Económica, México, 1998.
- BELL, Daniel, *El advenimiento de la Sociedad Post-industrial*. Alianza Editorial, Madrid, 1976
- BOGOST, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MA/London: The MIT Press, Cambridge, 2007
- BREA, J. L., *La Era Postmedia*. Brea, Ed. CASA -Centro de Arte de Salamanca, 2002.
- BREA, José Luis .*El tercer umbral*. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Ed. CENDEAC, Murcia, 2004.
- CANCLINI, Héctor *Consumidores y ciudadanos, conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo, México, 1996.
- CASTELLS, M., *La era de la información: Economía, Sociedad y Cultura* (Vols. 1, 2 y 3). Ed. Alianza, Madrid, 1996.
- CASTORIADIS, C., *Poder, Política y Autonomía*. Un mundo fragmentado. Ed. Altamira, Buenos Aires, 1997.
- DEBRAY, R., *Introducción a la mediología*. Ed. Paidós, Barcelona, 2001.
- HORKHEIMER, M., ADORNO, T., *Dialéctica del iluminismo*. Ed. Sudamericana, Buenos Aires, 1988.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: El juego y la Cultura*. Fondo de Cultura Económica de España, Madrid, 2008.

LÉVY, P., *La Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, Organización Panamericana de la Salud, Washington, 2004.

MANOVICH, L., *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ed. Paidós, Barcelona, 2005.

MCLUHAN, M., *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Paidós, Barcelona, 1996.

MONTOLA, M., SENROS, J., WAERN, A. *Pervasive Games: Theory & Design*. Morgan Kaufmann Game Design Books, New York, 2009.

TOURAINÉ, Alain. *¿Podremos vivir juntos?: Iguales o diferentes*. Ed. PPC, Madrid, 1997.

TOYNBEE, Arnold, *Estudio de la historia* (Compendio), Tomo 2, Alianza Editorial, Madrid, 1970.

TZU, S., *El Arte de la Guerra*. Ed. EDAF, Madrid, 2004.

VIRILIO, P., *El Ciber mundo, la política de lo peor*. Libros del Zorzal, 2006.

Revistas:

GILI, Marta. Reseña del Libro de *El Tercer Umbral de José Luis Brea*. Publicada en EXITBOOK, #4, Madrid, 2005.

JÜNGER, E., Entrevista a Ernst Jünger por el periodista italiano Franco Volpi. Diario "Clarín", Edición del 6 de junio de 1999.

WRIGHT, Susan, Artículo *La politización de la cultura*. Publicado en Anthropology Today, Vol. 14, Nº 1, febrero de 1998.

Fuentes Online:

CLARAMONTE, J., *Estética y Política del procomún*. Medialab Prado, Madrid, 2006-2008. . [Consulta 20/11/2011] URL: http://medialab-prado.es/article/estetica_y_politica_del_procomun

Laboratorio del Procomún, *¿Qué es el Procomún?*, Medialab Prado, Madrid. [Consulta 1/10/2011] URL: http://medialabprado.es/article/video_que_es_el_procomun

CLARAMONTE, J., *De la fragmentación a la experiencia*. [Consulta: 12/06/2012] URL:<http://jordiclaramonte.blogspot.com.es/2010/07/de-la-fragmentacion-y-la-experiencia.html>

CLARAMONTE, J., *Desde Rusia con amor y cierta complejidad*. Arte operacional. [Consulta: 1/05/2012] URL: <http://jordiclaramonte.blogspot.com.es/2009/05/desde-rusia-con-amor-y-cierta.html>

CHOMSKY, N., La nueva guerra contra el terror. Transcripción de la grabación hecha en el Foro de Tecnología y Cultura, MIT, 8 de octubre de 2001. Doc.: PDF [Consulta: 4/07/2012] URL: <http://webs.uvigo.es/ccoo/pdf/chomsky.pdf>

WEIBEL, Peter, *El mundo como interfaz*. Doc.:PDF, [Consulta: 24/07/2012] Url: <http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/23.pdf>

BOGGINO, N., Ensayo Lo instituido y lo instituyente. Doc.: Online. [Consulta 3/07/2012] URL: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Lo-Instituido-y-Lo-Instituyente/486132.html>

FLORIDA, R., Reseña *Ciudades creativas*. Doc.: PDF [Consulta 12/01/12] URL: www.gedeur.es/resenas/Resena_Florida.pdf

MAX-NEEF, Manfred. *El desarrollo a escala humana: una opción para el futuro*. Development Dialogue Número especial -1986. Doc.:PDF
[Consulta: 5/07/2012] URL: http://www.dhf.uu.se/pdffiler/86_especial.pdf

Videos:

Encuentro AVLAB: Lenguajes de patrones como sistemas de generatividad en procomún. ¿Cómo diseñar tu ciudad jugando a las cartas?, Medialab Prado, Madrid, 22/05/210. [Consulta: 15/11/2011] URL: http://medialab-prado.es/article/encuentro_avlab_lenguajes_de_patrones#arquitectura

SUTHERLAND, R., Congreso TED. Vídeo [Consulta: 8/08/2012].
URL:http://www.ted.com/talks/lang/en/rory_sutherland_life_lessons_from_an_ad_man.html

CHOMSKY, N., Documental “*Poder y terror*”. [Consulta: 11/06/2012] URL: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=wxa9ydBlIGs

6. ANEXO

Se adjunta un DVD con:

- Hemeroteca digital de la lúdica de lo serio. Archivo *Cultura en crisis*, recopilación de noticias y comentarios en red.
- Links de documentación adicional online.txt (Talleres, Galería de imágenes, Cartas y Videos)
- 3 Videos resúmenes de las Jornadas