



El crispamiento cultural y la pandemia

JORGE SÁNCHEZ CORDERO*

En marzo de 1985 el filósofo Jean-Francois Lyotard (1924-1998) y el diseñador Thierry Chaput (1949-1990), ambos franceses, montaron *Les Immatériaux* en el museo Georges Pompidou de París; una muestra paradigmática en términos de metodología curatorial que, sin embargo, no fue cabalmente comprendida en su época, aun cuando resultó ser visionaria.

Los diseños experimentales y las representaciones híbridas de objetos, tecnologías y reflexiones en esa exposición fueron pioneros en cuanto a la exploración e inmersión en los espacios virtuales concebidos como medios de comunicación. La muestra se significó por balizar el advenimiento de la realidad virtual y por privilegiar las ideas por sobre los objetos, y fracturó además el vínculo ortodoxo entre la obra y el público para dimensionar a éste ya no como espectador, sino como participante.

Habría de pasar mucho tiempo más para que lograra comprenderse el significado cabal de la muestra. En su obra conjunta *Spacing Philosophy: Lyotard and the Idea of the Exhibition*, publicada en 2019, el curador Daniel Birnbaum y el filósofo Sven-Olov Wallenstein, ambos suecos, rescatan los fundamentos de esta exposición y destacan de ella la presentación

híbrida de objetos, tecnologías e ideas como una forma de comunicación inmersiva dentro del espacio digital.

Mediante la plataforma Acute Art (acuteart.com) Birnbaum ha impulsado esta nueva concepción; en su proyecto es reconocible un proceso de democratización al brindarse apoyo a los creadores para que tengan acceso a auditorios más amplios y heterogéneos.

Las representaciones de Lyotard y Chaput, que resultaban enigmáticas en su tiempo, fueron catalizadas por la pandemia actual y tomaron derecho de ciudad. Su irradiación en el ámbito museístico ha sido fastuosa, sobre todo con el desarrollo de nuevas tecnologías que dieron origen a la *realidad virtual* (VR), a la *realidad dilatada* (AR) y a la *realidad mixta* (MR) —en los tres casos, por sus siglas en inglés.

En la VR las mamparas se encargan de representar un entorno completamente nuevo y de modificar la órbita visual del espectador; el resultado es una realidad disyuntiva a la que se ingresa mediante un artefacto que sustrae al observador de su entorno físico, con lo que el usuario puede interactuar en un entorno tridimensional.

Lo que ocurre en la AR es un incremento de la representación de los objetos a través de la cámara de los celulares in-

teligentes (*smartphones*), lo cual supone la visualización, en la pantalla del dispositivo, de imágenes y otros revestimientos de información alternativos al universo físico en el que nos desarrollamos.

A su vez, la MR permite crear objetos virtuales y modificarlos a partir de la interacción con el entorno real.

Las anteriores narrativas dan cuenta de la nueva potencialidad de estas tecnologías en nuestro tiempo, especialmente en los museos y en las artes visuales.

Las experiencias museísticas informáticas proliferan por doquier y han permitido a los museos universales, como el Louvre y el Británico, adaptarse a los nuevos entornos y ofrecer respuestas actualizadas a las vicisitudes culturales de la pandemia con base en tecnologías de punta. Los desafíos son tan múltiples como las metodologías que deben elucidarse para abordarlos.

Pero el espacio que se distingue en forma incontestable por el uso de estos recursos es el Metropolitano de Nueva York (Met) con The Met 360 Project, consistente en el despliegue de una tecnología visual de 360 grados que permite al espectador, más que introducirse en los espacios icónicos del museo, transformarse en participante interactivo del mismo.

Por su inmediatez y accesibilidad, las nuevas tecnologías son perfectamente reconocibles también en el arte público y en el digital, así como en la música popular.

La realidad empero es implacable si se analiza el contraste entre los museos universales y los de la generalidad, que resulta patético. Incluso en Estados Unidos, la Alianza de Museos (American Alliance of Museums o AAM) resaltó que para julio de 2020 el 30% de los espacios museísticos de ese país carecía de viabilidad, lo que significó en términos totales la clausura de más de 12 mil recintos.

Más grave aún: conforme al primer balance del Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés), de los 95 mil registrados en el ámbito universal 95% cerraron en 2020, y de éstos, 13% lo hicieron en forma definitiva.

Las efemérides

La historia enseña que las pandemias irrumpen en el escenario global y lo abandonan en forma subrepticia. En el caso del covid-19 no será diferente, aunque los efectos devastadores a escala individual y social serán perdurables.

En este periodo las reflexiones han sido intensas en lo concerniente a dilucidar la forma en que quedaron conformadas las estructuras sociales; más lo fueron las fisuras que ya se encontraban visibles.

Si bien la historia registra las mutaciones sociales que sobrevinieron a las pandemias, muchas de aquellas impredecibles, también revela que de las intensas cavilaciones surgieron creaciones inesperadas que precipitaron cambios comunitarios ya en gestación.

Las manifestaciones culturales durante la pandemia de covid-19 han sido relevantes y se han enseñoreado del escaparate público. El papel de la cultura ante una crisis de salud pública como la actual puede atribuirse al hecho de que, desde la antigüedad hasta nuestros días, ha contribuido a explicar las pandemias en ámbitos como la música, la literatura y las tradiciones orales.

El teatro, en su género de tragedia, es el que ha aportado interpretaciones o representaciones más profundas. En dramas como los de Sófocles (*Edipo Rey*, 430-420 a.C.) y Eurípides (*Hipólito*, 428 a.C.) se abordan las epidemias de Tebas y de Atenas, respectivamente, como trasfondo en las tramas principales. Esta tradición continuó con una gran profusión de dramas a través de la historia.

En cuanto a la música, la suite *El pájaro de fuego*, de Ígor Stravinsky, y *El amor de las tres naranjas*, de Sergei Prokofiev, fueron compuestas durante la epidemia de influenza de inicios del siglo XX.

Ahora, en el epicentro de la pandemia de covid-19, ha sido notable la difusión gratuita a escala mundial de espectáculos musicales y de tragedias teatrales.

Las secuelas

El ámbito cultural en el contexto de la pandemia ha sufrido severas restricciones, por decir lo menos, y a su personal se le ha precarizado no obstante que la cultura en todas sus expresiones ha sido un bálsamo en situación de confinamiento social.

Es de sorprender empero que exista un remplazo de los cánones culturales supranacionales por los de orden local, y con ello un proceso de revalorización de las culturas domésticas. El énfasis, por tanto, está puesto en el retorno a las raíces, a un legado cultural viviente pero también cambiante, que anhela desplazar el valor crematístico en favor del aquilatamiento cultural.

Ante la fragilidad de los modelos culturales existentes, las organizaciones domésticas e internacionales han tenido que hacer acopio de imaginación para dar respuestas a las interrogantes propias de la época, especialmente en lo que respecta a la manera más adecuada de arrostrar el futuro.

En tal sentido se han multiplicado proyectos. Uno de ellos lo dirigen la UNESCO y el Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento; organismo este último que, junto con la Asociación Internacional de Fomento, conforman el Banco Mundial; el proyecto se denomina Ciudades, Cultura y Creatividad (Cities, Culture and Creativity o CCC), cuyo objetivo es impulsar el poder cultural y las industrias creativas para el desarrollo sustentable urbano, la competitividad de las ciudades y la inclusión social.

UNESCO/OCDE

El informe de la UNESCO intitulado *Culturland Creative Industries* y el de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), denominado *Culture Shock*, dio a conocer recientemente la desolación de las *industrias culturales y creativas* (ICC) provocada por la pandemia. Ambos informes son contestes en diagnosticar que la crisis del sector es muy profunda y lo obliga a realizar cambios sistémicos radicales. El énfasis es necesario: la conectividad masiva en los ecosistemas digitales culturales no es temporal y está creando nuevas formas de experiencia y de modelos de negocios, ante lo cual se requiere de una infraestructura tecnológica adecuada.

Se estima que en 2020 las pérdidas por la contracción global del *valor añadido bruto* (VAB) en el sector cultural excedieron los 750 mil millones de dólares. El VAB es un indicador macroeconómico que comprende todo el conjunto de bienes y servicios que se producen a escala local, regional o mundial, o bien empresarial, durante un periodo y un ámbito determinados, pero sustrayendo los impuestos indirectos y los consumos intermedios.

Por lo demás, las secuelas del covid-19 eran previsibles en un sector que dependía de congregaciones humanas, como en el caso de los teatros, los conciertos y festivales de música viva, las salas de cine y los museos. Estos espacios se encontraban altamente expuestos, por lo que ameritaban distanciamientos sanitarios; de hecho fueron los primeros en cerrarse al público y seguramente serán los últimos en reabrirse. Asimismo resulta evidente que en la medida en que las actividades culturales ▶

sigan dependiendo de la interacción social y de la presencia física, el daño será mayor, y mucho más lentas las posibilidades de recuperación.

La contracción percutió con dureza al sector laboral de las ICC: se estima que más de 10 millones de empleos se han perdido en éstas. Los trabajadores independientes, artistas, técnicos y profesionales de la cultura son los que más han sufrido las secuelas del covid-19. Más grave aún es la disminución en la capacidad de las ICC de confeccionar proyectos culturales y sociales sustentables. Estas cifras consideran únicamente el impacto económico directo en las ICC y no la colisión indirecta o inducida (*knock-on effects*).

Una de las regiones más afectadas por el covid-19 es América Latina. De acuerdo con un estudio elaborado por el Mercosur, la UNESCO, el Banco Interamericano de Desarrollo, la Secretaría General Iberoamericana (Segib) y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, las ICC experimentaron en Centro y Sudamérica una reducción de más de 80% en sus ingresos en 2020. En lo que atañe a las ICC sobrevivientes de esta catástrofe, la mayor parte ha visto menguados sus ingresos, y solamente un escaso 12% no observó ninguna reducción. El deterioro salarial de los trabajadores del área es aún más dramática, pues tan sólo de julio a septiembre de 2020 cayó en más de 80%.

Esos trabajadores se han visto obligados a migrar a otros sectores, lo que ocasiona el desvanecimiento de su experiencia y una recuperación más complicada. A ello se suma la clausura de un alto número de sitios reconocidos como Patrimonio Cultural de la Humanidad, con las consecuencias imaginables.

Las repercusiones de la pandemia en la industria artesa-

nal son igualmente implacables. En Centro y Sudamérica 53% de las organizaciones del ramo sufrieron en 2020 una minoración en sus ingresos.

Cifras como las indicadas con anterioridad son las más dramáticas de las que se tenga memoria en los tiempos modernos. El colapso cultural es evidente a escala global, con especial severidad en regiones como América Latina.

Los efectos deletéreos de la pandemia en las ICC son de tal magnitud que la Asamblea General de la ONU, en su septuagésima cuarta sesión, se vio obligada a declarar 2021 como el Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sustentable.

La innovación

La producción y el consumo de productos digitales culturales han tenido un crecimiento exponencial en la pandemia, ya que se sobrepone a las congregaciones presenciales. Esto representa simultáneamente desafíos y oportunidades para las ICC, así como el acceso a audiencias digitales tan diversas como heterogéneas.

Los esfuerzos en lo que respecta al empleo de las nuevas tecnologías han sido múltiples y otros muy exitosos. Por mencionar algunos, con base en las plataformas *CulturaEnCasa* y *#Colondigital* el teatro Colón de Buenos Aires, Argentina, ha difundido representaciones operísticas que han sido vistas por más de 1 millón 500 mil espectadores; el Teatro Municipal de Santiago de Chile ha tenido un éxito semejante. Estos teatros son liderados por las maestras María Victoria Alcaraz y Carmen Gloria Larenas, respectivamente.

La misma UNESCO pondera el desplazamiento a la cultura digital como una forma innovadora ante los retos actuales y que se ha tejido al margen de las cadenas ortodoxas de valor cultural con una urdimbre creativa de producción, distribución y consumo digitales. Esto demuestra una vez más la ingente necesidad de invertir en la transición hacia una cultura digital que asegure su carácter democrático y equitativo. Una cultura digital distributiva introduciría elementos de estabilidad en las sociedades y con ello podrían paliarse las fracturas sociales, cuya profundidad es cada vez más visible.

Una de las áreas de mayor desarrollo es el servicio de libre transmisión (*Over-the-Top* u OTT), que consiste en la transmisión de audio, video y demás contenidos a través de internet al margen de cualquier control o distribución de contenido, como los que se imponían a los eventos de paga (*Pay per View*). Si bien el OTT llamado *streaming* ya existía antes de la pandemia, ésta ha servido como un catalizador del OTT, lo que ha hecho asimismo evidentes las enormes dificultades que entraña competir con Netflix, Amazon o TenCent.

Con todo, ya son perceptibles varias certidumbres, como el predominio cultural en internet, lo que ha obligado a recurrir al postulado de considerar a este medio como un bien universal común a partir de un esfuerzo decidido para mantener contacto con las audiencias.

La carencia de una tradición en este medio y su falta de enraizamiento consecuencial mueve a pensar que, al margen de la industria audiovisual, la permanencia de las ICC en ese espacio en el mediano y largo plazos es altamente incierta.

El diagnóstico de la OCDE es contundente: los contenidos culturales digitales libres requieren de un proceso de maduración y muchos de ellos no serán sostenibles en el largo plazo, aunque han abierto posibilidades de innovación. La OCDE estima incluso poco probable que las congregaciones culturales presenciales puedan ser remplazadas por la tecnología digital.

Epílogo

La pandemia de covid-19 representa una coyuntura para la migración de ecosistemas culturales a una sustantividad diferente; exige ideas innovadoras y el abandono de modelos convencionales que se atenazan aún en la pandemia como efectos inerciales impregnados de nostalgia por los tiempos pasados.

Las metodologías y las soluciones tecnológicas que permiten el acceso mediático digital a los recursos

y experiencias culturales exacerbarán las inequidades sociales, ya patentizadas con mayor vigor durante el confinamiento sanitario. La era de la pandemia, generadora de una crisis cultural multidimensional, nos confronta con incertidumbres inusitadas que tornan el futuro imprevisible, pero con claros componentes de escasez.

El proceso de democratización de la cultura encontró prontamente sus limitaciones ante las penurias que implica acceder a internet en altos porcentajes a escala universal. Estas arpaduras ya se encuentran visibles en el cuerpo social. 

...
*Doctor en derecho por la Universidad Panthéon-Assas.

CONFIDENCIAL

EXPEDIENTES

DE LA GUERRA SUCIA

EL RECTOR DEL 68

JAVIER BARROS SIERRA



Serie documental conducida por
Rafael Rodríguez Castañeda

Viernes 20 de agosto | 21:00 h
Retransmisión: domingo 22 | 22:00 h

PRESENTAN



tv·unam

proceso

CANAL 20 | IZZI · TOTAL PLAY
CANAL 20.1 | TELEVISIÓN ABIERTA
CANAL 120 | AXTEL TV · DISH · SKY · MEGACABLE

tv.unam.mx



 culturaUNAM

