

artísticas (artes visuales, música, teatro, artes escénicas, danza, circo, literatura, audiovisual, etc.), como apoyo para el desarrollo de proyectos de colectivos y artistas en claves de renovación, de vivero y de servicio al territorio. De singular implantación en Francia, y actualmente en Catalunya, se configuran como laboratorios creativos, experimentales, de I+D+i cultural y productivos de las ciudades. Esas iniciativas enlazan tres ámbitos: las políticas de innovación propias de Departamentos económicos de las instituciones; las políticas culturales de apoyo a la producción cultural e investigación artística con la profesionalización consiguiente, que es propia de los Departamentos de cultura; y las políticas urbanísticas de regeneración urbana. También buscan vincular un público sensible a la cultura más innovadora.

Industrias culturales y creativas

Las industrias culturales acogen aquellas actividades que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos que por su naturaleza son inmateriales y culturales, por tanto basados en el capital intelectual como *input* principal, que son transformados en bienes y servicios dirigidos al mercado, y que a menudo, pero no necesariamente, suelen estar protegidos por derechos de propiedad intelectual. Suponen la interacción de subsectores culturales tradicionales, otros de alto contenido tecnológico y los orientados a la prestación de servicios, y abarcan: el arte folclórico, los festivales, el patrimonio, la pintura y las artes dramáticas, la artesanía, la impresión y publicación, multimedia, audiovisual, productos fonográficos y cinematográficos, Internet social, *software* cultural, la animación digital y los videojuegos. Sobre este concepto surge en los ochenta el de industrias creativas, que aunque a veces se toma como sinónimo del anterior, en realidad abandona la lógica combinada de industria y cultura para adoptar otra exclusivamente económica y mercantil que amplía razonablemente su ámbito de aplicación (diseño, moda, publicidad y arquitectura.) pero que en versiones más atrevidas o de análisis transversal o territorial abarcan todo *software*, ingenierías y cualquier clase de innovación, desnaturalizando el concepto anterior. Surge por ello una corriente crítica a la idea de que las industrias creativas subsuman a las culturales, en lugar de que las que tienen un componente cultural complementen a las creativas.

Políticas culturales

Son la parte de las políticas públicas, con intervenciones públicas y privadas, orientadas a la satisfacción de las necesidades culturales de una comunidad. La política cultural en cada época suele ser coherente con las relaciones, ideologías sociales y proyectos políticos dominantes de cada momento histórico y con el concepto históricamente cambiante de cultura que, además, es entendida de diferente forma por cada comunidad en razón de su universo simbólico y sus valores. La función básica de la política cultural y comunicativa es la preservación y promoción del patrimonio, el impulso de la creación, de la producción, de la información y del conocimiento y el uso social de la cultura. En suma la construcción de la cultura comunitaria y societaria de un país, incluida sus lenguas.



Industrias culturales y creativas en la sociedad del conocimiento desigual

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Capitalismo cognitivo

El capitalismo cognitivo se caracteriza por la captación de conocimiento social e individual para la acumulación de capital. Busca apropiarse y acumular valores añadidos vinculados al conocimiento o capital humano individual (*wetware*) y al colectivo o procomún (*netware*). En la medida en que las sociedades avanzadas apenas disponen ya de ventajas respecto a los países en desarrollo y emergentes, en la producción industrial fordista de baja gama tecnológica, el *stock* y la gestión de conocimientos son cada vez más, elementos tructores y decisivos. Conlleva un nuevo capital pionero, el capital cognitivo o inmaterial, que conducido por el capital financiero, cogestiona el *stock* disponible de conocimientos en una comunidad o un territorio, como *input* central del proceso económico y un valor añadido preferente en la obtención de excedentes.

Ciudades creativas

El desarrollo del capitalismo cultural, o más ampliamente cognitivo, que genera bienes simbólicos de base inmaterial y la emergencia de una supuesta clase creativa ligada a las tres Ts de «talento, tecnología y tolerancia» (Richard Florida), tienen su marco preferente de proyección territorial en una base urbana. Las «ciudades creativas» —término de Charles Landry en su diseño de ciudades— requieren estrategias programadas para su desarrollo. A pesar de su aire sugerente, para que se concentre talento y se formen ciudades creativas se requiere abordar, previa o simultáneamente, alguna estrategia de desarrollo productivo y de innovación con implantación urbana o periurbana, que haga posible contar con recursos posteriormente atractivos, además de un proyecto de ciudad vivible como entorno ciudadano sostenible e inteligente. En otro caso estaremos ante un concepto evanescente, de acotada virtualidad para una agenda de política pública.

Cultura

Conjunto de prácticas legitimadas y articuladas de respuesta a las necesidades colectivas e individuales en la gestión del entorno y de las relaciones sociales, que se desarrolla en los ámbitos simbólico, comunicativo y de los valores, y que permite la interacción y el reconocimiento. Es adquirida y transmitida mediante el lenguaje, las tradiciones, los utensilios, las instituciones, la socialidad e inteligencia anticipatoria. La cultura, en su acepción más estricta, se remite a los referentes simbólicos, a la conservación, creación, producción, puesta en valor y difusión de la cultura, entendida como una suma de patrimonio, creaciones y producciones materiales e inmateriales. En ese concepto se dan citas la memoria histórica (el patrimonio cultural, los museos, las bibliotecas y los archivos), las producciones artísticas singulares (la literatura, la música, el teatro, la danza, las artes visuales, la arquitectura o la artesanía), y las industrias culturales, aquellas que utilizan unos sistemas de producción y de difusión orientados a la cultura de masas. La comunicación —un contenido comunicado— es parte de la cultura.

Cultura analógica y cultura digital

Mientras la cultura clásica o histórica se remite a singularidad y unicidad (artes y patrimonio), la cultura analógica se refiere a la industria cultural clásica reproductiva (edición, fonografía, cine) o de difusión masiva (medias) y la cultura digital utiliza soportes y redes digitales que están transformando los parámetros de la creación, edición y distribución, así como las demandas y usos sociales de la cultura. La cultura digital instaura una nueva relación entre innovación tecnológica y transformación social, que abarca desde los nuevos modos de creación simbólica hasta sus procesos de almacenamiento, difusión y uso social. Con la aparición de Internet y las redes sociales, las artes visuales y escénicas se transforman en industrias culturales dada la distribución masiva inmaterial por la red, y también cambian las estructuras, modelos de negocio y relación entre creadores y usuarios de las industrias culturales (disco, cine, libro...) y nacen nuevas expresiones culturales más allá de los formatos clásicos. No implica necesariamente una 'nueva' cultura, radicalmente diferenciada de la anterior, pero tampoco es una mera prolongación de la cultura analógica ya que conlleva un arte más integrado en la vida cotidiana.

Cultural studies y economía política de la comunicación

Trascendiendo los análisis de la Escuela de Frankfurt, en los años sesenta del siglo pasado surgen análisis sociales críticos de la cultura de nuevo tipo. Así, figuran Raymond Williams, los primeros analistas de la escuela de «Cultural Studies» (Stuart Hall, Edward P. Thompson...), Pierre Bourdieu, o los teóricos de la dependencia cultural (Herbert Schiller, Armand Mattelart), a los que les siguieron las aportaciones de los economistas de la Economía Política de la Comunicación (Bernard Miège, Graham Murdock, Nicholas Garnham, Peter Golding...). Todos ellos superaron los límites y contradicciones de la Escuela de Frankfurt, aun reconociéndose en su tradición crítica.

Desregulación

Corriente que se desarrolla, sobre todo en Estados Unidos, a partir de los años setenta, bajo la influencia de la Escuela de Chicago. Se ha asociado la desregulación con la obtención de menores costes y el incremento del bienestar del consumidor. En otros casos, como el de Internet, puede deberse incluso a la dificultad (imposibilidad) de regular, al menos de manera global las diferentes actividades. Significa la reducción,

la simplificación, o en su caso la eliminación de los controles por medio de leyes y regulaciones por el Estado de una determinada actividad o industria. El propósito es estimular la competencia y/o reducir la oferta pública en esa actividad. Puede verse como una retirada parcial de lo público por parte del Estado, en beneficio del mercado, reconocido como el principal regulador. No es sinónimo de privatización, aunque muchas veces la desregulación pueda ir acompañada de ella. La desregulación es también diferente de la liberalización, en donde se da entrada a más agentes, si bien se continúa con la regulación de la actividad. En relación a Internet, se ha proclamado la necesidad de reducir o eliminar la regulación de los Estados y de las Administraciones, para no obstaculizar la innovación, la eficiencia, etc, pero se requieren regulaciones planetarias.

Economía del conocimiento

Fritz Machlup en 1962, y una década después Daniel Bell o Alain Touraine introdujeron los conceptos de «industria del conocimiento» —referida a los intangibles como la información— o de «sociedad post-industrial» en la que lo importante ya no es la producción de bienes, sino de servicios, entre ellos la información. La sociedad del consumo daría paso a una sociedad en la que los individuos en vez de consumir bienes aplican el intelecto y crean. A esta hipótesis le acompaña una desmedida fe en un progreso ineluctable, con el resultado inmediato de que los problemas sociales se diluyen o se resuelven tecnológicamente. Yoneji Mashuda (1983), por su parte, propuso el término de Sociedad de la información para referirse a aquella sociedad cuyo ítem central es la información y en la que las tecnologías de la información y de la comunicación favorecen y fomentan la cooperación y el intercambio. La Sociedad del conocimiento (Peter Drucker, 1993) sería la siguiente etapa, marcada por el componente de innovación y creación y la búsqueda de nuevas soluciones y maneras de hacer las cosas.

Escuela de Frankfurt

Escuela de pensamiento e investigación social surgida entreguerras a partir del Instituto de Investigaciones Sociales de la Universidad de Frankfurt am Main. Inspirada en Marx, Freud y Weber, sintetizó filosofía y teoría social para desarrollar una Teoría Crítica de la sociedad contemporánea en la postguerra. Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Walter Benjamin, Herbert Marcuse y Jürgen Habermas han sido, según épocas, sus miembros más representativos. Criticaron la cultura occidental como una cultura de la dominación de la naturaleza, pero diferenciaban las dimensiones emancipadoras de las represivas en la cultura «cultura» o elitista. Siguiendo a Herder, la Escuela partía de la noción idealista y popular alemana de Cultura, como expresión de los valores compartidos por un grupo social y no de una noción cosmopolita de la cultura. También analizó el fetichismo de la mercancía cultural y cómo, al compás de los nuevos usos sociales de la cultura, el valor de cambio transforma el arte en consumo o en capital.

De todos modos con una visión nostálgica en el caso de Adorno y Horkheimer denostaban la cultura de masas, identificada como «industria cultural» para vaticinar, por su estandarización y comercialización, la pérdida de la función sacral de la cultura cuando no la muerte de la función social del arte en la «era de la reproducción técnica», o sea de la industrialización de la cultura.

Fábricas de creación

Habitualmente se reutilizan los espacios fabriles en desuso como incubadoras de creación. Ofrecen un espacio para el ensayo y la creación en distintas expresiones