

En esta década que recorreremos se dan dos factores paralelos: por un lado, las sociedades le restan valor y entidad a lo oficial, a los grandes medios de comunicación, al poder instituido y, por el otro, surge una nueva estela desde la sociedad civil. Su accionar crece, se ramifica, cobra vida.

El público desapareció y hoy un alto porcentaje de los procesos sociales y culturales son contruidos por todos, sin demasiadas jerarquías, como un enjambre. Inclusive el ordenamiento de lo producido, en materia simbólica, es ordenado como parte de una nueva potencia de la sociedad.

En cierta medida ya no sería descabellado considerar que está apareciendo una nueva oleada de actores que, agrupados en redes desterritorializadas, son menos virtuales de lo que imaginaríamos y conforman capas, como si de transparencias o filminas se tratara, que se superponen sin dificultades articulando numerosos procesos con un carácter prosumidor. Se podría considerar que después de este proceso de transformación, de prédicas a prácticas, empieza un etapa de gestión. Como actores culturales, que hoy somos todos, nos toca estudiar y reflexionar sobre cómo es ese proceso de paso a la acción y cuál es el nuevo campo de gestión cultural para estos tiempos 2.0 tan enredados.

"El libro de Pancho Marchiaro comienza y se instala justamente en este territorio: nos propone pensar la complejidad del campo cultural actual, atravesado por las nuevas tecnologías (que forman algo así como una segunda naturaleza en la que se desenvuelve la vida de los hombres y mujeres), incorporar los debates vinculados a los derechos humanos (y derechos *tout court*), pensar la creatividad de los ciudadanos (donde se ubica, por ejemplo, en un lugar central la idea de prosumidor) al mismo tiempo que el asedio de las industrias culturales, la globalización y el debate inacabado sobre nuestra identidad".

Luis Alberto Quevedo

# Índice

<b>Presentando a Marchiaro 2.0</b>	<b>9</b>
<i>Luis Alberto Quevedo</i>	
<b>Capítulo 1. Usted está aquí</b>	<b>17</b>
1.1. Una advertencia iconoclasta	17
1.1.1. Autopostproducción	22
1.2. Síntesis	23
1.2.1. Darwinismo cultural	24
1.3. Preguntas de difícil respuesta: la dinamicidad cultural	27
1.4. ¿Existe una metodología para abordar la idea de Cultura 2.0?	31
1.5. El TL de la sociedad	35
1.6. Usted está aquí	48
<b>Capítulo 2. ¿Qué cultura?</b>	<b>55</b>
2.1. Una definición diluida y dos variantes	55
2.1.1. La cultura es un porch	60
2.1.2. La cultura, un derecho humano demorado más de 60 años	61
2.2. Cultura en red	73
2.3. Revoluciones e-reales	76
<b>Capítulo 3. Del tambor al beat</b>	<b>81</b>
3.1. Del tambor al beat	81
3.2. Santa Claus y su globalización	83
3.3. Gastronomía, el octavo arte	90
<b>Capítulo 4. Especies en extinción</b>	<b>95</b>
4.1. Obertura	95
4.2.1. Los reproductores de literatura	99
4.2.2. Breve historia de las teclas de escribir	107
4.3. Correo, filatelia y nuevos carteros	115
4.3.2. Filatelia, una afición en caída libre	120

4.4.1. Escuchar música, una cuestión de fe y descargas	122
4.4.2. El sonido de la intimidad	126
4.4.3. Tres hits del casete	130
4.4.4. La muerte de los soportes y agonía de los coleccionistas	131
4.5.1. La rebelión del revelado	134
4.5.2. La mesita ratona de la humanidad	139
4.6.1. El cine. Una película que dura más de un siglo	140
4.6.2. Otras formas de ver	144
4.7.1. ¿Tiene wasap tu teletrófono?	148
4.7.2. 30 años de la telefonía mó"vil"	151

## **Capítulo 5. De espectadores a consumidores**

### **y de consumidores a prosumidores** **155**

5.1. We blog	155
5.2. Futuro 2.0	159
5.3. El futuro llegó con los niños (y da miedo)	164

## **Capítulo 6. El futuro es ahora** **179**

6.1. Los layers de Latinoamérica desde la proximidad	180
6.2. Traumatología para las próximas instituciones culturales	190
6.3. Diez claves para proyectos desde el presente y hacia el futuro	193
6.4. Nuevas creaciones para nuevos tiempos. Obras 2.0 y artivismo	198
6.5. El futuro de la administración cultural lleva "C" de ciencia	200

Bibliografía	203
Índice temático	205
Referentes considerados	206