



# NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA CULTURA Y LA RESPONSABILIDAD DE SEGUIR CREANDO

Seguí el esfuerzo de un querido productor que durante la pandemia acompañó a un dúo en la “virtualización” de su obra de teatro. Sentada en la sala, con el computador al frente, recibí el *link* y en la pantalla se veía un telón rojo y la palabra “Bienvenidos”; con el micrófono en silencio y la cámara apagada disfrutamos cuarenta minutos de comedia bien puesta, con el sonido impecable y la imagen nítida. Pero mi amigo productor solo pudo repetir la experiencia dos veces... No era rentable y las artistas sentían “que no es lo mismo”.

**L**a pandemia fue un hecho determinante para poner a prueba la capacidad de adaptación de lxs trabajadorxs del arte. ¿Qué nos quedó después de tantas obras de teatro y conciertos online, de que los museos hayan realizado recorridos 360 en sus páginas web, de las fiestas por *Zoom* y las obras colectivas editadas con retazos grabados en la casa de cada intérprete?

El internet, la realidad virtual, el *blockchain*, las redes sociales, la inteligencia artificial y las nuevas tecnologías determinan formas de hacer cultura y marcan cambios, oportunidades y desafíos en los eslabones de la cadena productiva: la creación, la circulación y, particularmente, el consumo.

El campo cultural se expande, la producción simbólica tiene nuevas manifestaciones, los sectores y las disciplinas se multiplican: la realidad virtual, por ejemplo, al igual que los videojuegos desde hace poco más de 10 años, son ya considerados sectores culturales en sí mismos; no solo industrias o disciplinas conexas, sino ámbitos creativos con cadenas productivas complejas y muy particulares.

Internet y las nuevas tecnologías amplían el acceso a bienes y servicios culturales, pero quizá la reflexión más interesante gira en torno a cómo se ha democratizado el hacer. Hoy es posible contar con un software de edición en casa y aprender a utilizarlo a través de tutoriales; con equipos de filmación de altísima calidad y definición a costos relativamente accesibles. Hoy es posible convertirse en una

artista “famosa” a partir de un tema viral grabado entre hermanos en un estudio casero. La tecnología reduce los costos de producción para muchas disciplinas artísticas y por eso se crea más, produce más, se produce más, y se generan más y más contenidos.

Así lo reconocen bien los festivales de cine. De acuerdo a cifras compartidas en el Festival de Cannes, cada año, en promedio, se multiplican por 10 las postulaciones recibidas en los principales festivales del mundo. Algunxs programadorxs señalan que existen más películas porque la tecnología permite filmar más. Ivis Flies, productor ecuatoriano, compartió una cifra sorprendente para el ámbito musical:

**Cada día se suben a Spotify 100.000 canciones y el 40% no llegan a más de mil reproducciones.**

#### SATURACIÓN

El enorme desafío al que también nos enfrenta la tecnología: hay tanto por ver, por escuchar, todo alojado en plataformas en las que la navegación está determinada por el músculo del mercadeo. ¿Cómo destacar en un mar de contenidos?

En cuanto al acto mismo de crear, son tres dinámicas las impuestas o facilitadas - depende para cada artista - por las nuevas tecnologías: el sentido de urgencia, lo inmersivo y el diálogo interdisciplinario. Es imposible hoy pensar un espectáculo musical sin visuales y cada vez más las artes sonoras dialogan con las artes visuales y

performáticas en instalaciones que invitan a la interacción y todo esto con inmediatez, transmitido *en vivo*, compartido globalmente.

En cuanto a la circulación, el debate sobre la desaparición del libro físico por el digital ha dejado de ser importante. Impera la multiplataforma y esto implica desafíos de producción: cómo lograr que los contenidos habiten en la mayor cantidad posible de plataformas, para llegar a la mayor cantidad de audiencias.

**Lo que todavía no logramos descifrar es cómo sobrevivir a la paradoja: hay que estar en todas las plataformas, pero cada una implica un esfuerzo de promoción y recursos. En las multifacéticas vidas de lxs gestorxs culturales precarizadxs, esos recursos son escasos o inexistentes.**

Si algo demandan las nuevas tecnologías a lxs gestorxs culturales, es que manejen bien la propiedad intelectual. Gestorxs y artistas necesitamos entender el esquema del *copyright* y de las alternativas en licencias abiertas: *Creative Commons*, *copyleft* y otras que permiten que las obras lleguen a públicos y audiencias más amplias; hoy, más que nunca, en un escenario donde cada vez más la obra se vuelve intangible, es necesario formarnos en estos temas.

Por todo ello, el escenario cultural ha cambiado; las audiencias han cambiado. Ya no solo dependemos del público local: el público puede ser el mundo.

Si bien hay unos contenidos culturales hegemónicos (que yo los llamaría más de entretenimiento), es imposible negar que las nuevas tecnologías llegan a otras audiencias, a unos nichos específicos y a algunos públicos dispuestos a experimentar, saborear y conocer mucho más. También entre esos públicos están algunos muy comprometidos que han permitido la generación de nuevos esquemas de financiamiento colectivo para la creación y producción artística que requieren de plataformas digitales para su existencia y que permiten que artistas puedan vivir de sus obras.

Un enorme desafío es garantizar que el uso de nuevas tecnologías no agrave las brechas de desigualdad de género. De acuerdo a datos de FIACINE, las mujeres directoras de cine son sólo el 18% en Iberoamérica, y esta cifra baja al 7% en categorías técnicas y tecnológicas. Varios estudios demuestran una marcada brecha tecnológica entre hombres y mujeres en diversos ámbitos. Gabriela Calvache, directora ecuatoriana, lo describe: *“Desde poder conectar la TV y el app hasta la creación de la tecnología y los contenidos, como programar, etc; solo el 13% en el mundo que programan y diseñan tecnología son mujeres. Por eso, lo tecnológico es un campo que tenemos que conquistar, no solo desde la queja sino desde la acción”*. ■ ■ ■







**E**l quehacer cultural en relación a la tecnología tiene varios desafíos. Mi preocupación ahora está enfocada en la Inteligencia Artificial. Para la especialista Amy Webb, la IA fue una construcción generada por una tribu de hombres blancos, heterosexuales, que viven en potencias mundiales, por tanto *“es relativamente homogénea y tiene una visión limitada del mundo”*. Me atterra pensar en el mundo que viviremos si los contenidos culturales dependen de esa visión limitada pero además, en mis propios proyectos y modelos de producción me he encontrado ya en el debate de prescindir de “la mano humana” porque “hacerlo con IA es más barato”. ¿Qué va a pasar con la Inteligencia Artificial?

Mi pareja es un creador de historias y usa Chat GPT para pulir sus textos y generar algunas ideas. Utiliza otro programa para generar imágenes sobre la base de comandos que introduce y a partir de eso encuentra nuevos relatos. Tuvimos un proyecto juntxs y mi condición fue: “Sin IA”, bajo mi convencimiento de que la IA precarizará aún más la ya tan vulnerable condición de lxs trabajadrxs del arte. Mi posición el negacionismo. Me duró poco.

La realidad de los sectores creativos es que utilizan distintas herramientas de la IA y cada vez serán más. Hay programas para todo. Entonces urge aprender, probar y experimentar la mayor cantidad posible de herramientas. La invitación es a asumir la IA como una técnica más, comprenderla y jugar con ella para decidir, de manera informada, si la incorporamos o no en nuestra gestión cultural y nuestros procesos creativos.

El negacionismo implica quedarnos fuera, implica que la brecha entre nuestro país, la región y el mundo, se agrandará todavía más en relación a las economías creativas y su desarrollo.

Tengo un querido amigo ilustrador súper talentoso, pero relativamente desconocido. Su obra no ha sido publicada masivamente. Sin embargo, se buscó en bases de datos de IA y su trabajo ya está tomado sin que él haya sido consultado. No es ético, pero es real: la obra de miles de artistas se usa sin consentimiento por esa “inteligencia artificial”. ¿Cómo la paramos? Solo entendiéndola más, comprendiendo cómo se juega el juego, aprendiendo de propiedad intelectual, leyendo la letra chiquita y creando.

Inteligencia artificial y tecnologías aparte, cuando trabajo con artesanas, usualmente me preguntan:

**“¿Cómo hago para que no me copien? Saco una pieza bella y enseguida la vecina ya me la copió”.**

Y mi respuesta es la misma que le di a mi amigo: no hay forma para evitar la copia o la IA, no hay antídoto, pero hay estrategia.

La estrategia es hacer uso de ese motor infinito que es la creatividad: sacar más belleza, más piezas, más obras, más ilustraciones, más producción simbólica.

**Finalmente el arte es producción simbólica, y esa humanidad auténtica propia del proceso de creación puede intentar ser copiada o simulada, pero algo hay que se siente, sabe distinto.**

Crear y hacerlo desde esquemas éticos, colaborativos, priorizando economías creativas cuidadosas, responsables con el espacio público y el procomún. Crear hoy con la conciencia de que estamos produciendo los patrimonios del mañana, crear para transformar la inequidad y sublimar la vida.

Estas nuevas herramientas tecnológicas, lastimosamente, no son propiedad de todxs ni están al acceso de muchxs; de hecho, son patrimonio casi exclusivo de las urbes, de personas que han tenido la oportunidades de aprender inglés, usualmente de jóvenes, de alfabetxs digitales con conexión rápida a internet. Entonces, el verdadero desafío es: ¿cómo usamos todas estas herramientas sin que esto reproduzca desigualdades? ¿cómo ponemos todas estas herramientas al servicio de muchxs? ¿cómo logramos unas nuevas tecnologías incluyentes, éticas, amorosas? Y, para eso, todavía, no tengo respuesta.■

**por Daniela Fuentes Moncada**  
Productora, antropóloga  
y gestora cultural