

El renacimiento del intelecto humano en la industria cultural



Walter Caracas

Maestría en Ciencias Aplicadas, en la Universidad de Camagüey-Unapec. Postgrado en Plataformas Virtuales de la Enseñanza (Educa), Argentina; Postgrado en Historia de Nicaragua, en la Universidad Centroamericana (UCA) de Nicaragua. Investigación científica, en la Universidad Complutense de Madrid, España. Licenciatura en Sociología de la Comunicación, en la Universidad Centroamericana (UCA) de Nicaragua. Diseño Gráfico, en la Escuela de Artes Plásticas de Managua; Artesanías y Artes populares, en la Escuela de Antropología MIE, España. Investigador de Cedeempresa, República Dominicana; Centro de Investigación Social de la Universidad de Uppsala, Suecia. Centro de Análisis Sociocultural, de la Universidad católica de Lovaina, Bélgica. Centro de Investigación Social Iztani, Managua.

Ha publicado artículos científicos y culturales en *La Prensa Literaria*, *Ventana de Barricada Internacional*, *Nuevo Amanecer Cultural*, de Nicaragua; Diario *La Nación*, de Costa Rica; Areíto, del periódico *Hoy*. También en revistas académicas de Unapec, como *Ágora*, *Estudios Generales y Pensamiento*. Productor de documentales para *Jornada Extra*, del canal 2 de Teleantillas. Ha presentado ponencias en congresos internacionales de Funglode, Citiced, y UASD. Catedrático de Unphu, Intec, UAPA y Unapec.

El renacimiento del intelecto humano en la industria cultural

Walter Caracas

RESUMEN

Este artículo presenta un análisis crítico y descriptivo de la situación actual de las industrias culturales de República Dominicana, así como de los intelectuales, creativos, técnicos y artistas insertos en esta. Se destaca el impacto que estos tienen tanto en la cultura nacional como en la internacional, donde una diversidad de especialistas de diferentes disciplinas le tributan con sus productos materiales e intangibles; por su importancia, hace que el turismo cultural se abra paso con el soporte de las relaciones públicas para su divulgación global, mientras demanda de la investigación científica para aportar sus hallazgos dentro de la cultura, con la asistencia de la inteligencia artificial. Todo lo cual lo convierte en una industria con impacto en la economía nacional.

Palabras clave

Industrias culturales, investigación, turismo, relaciones públicas, inteligencia artificial, economía.

ABSTRACT

This article presents a critical and descriptive analysis of the current situation of the cultural industries in the Dominican Republic and of the intellectuals and creative technicians and artists inserted in it. Highlighting the impact that these have on national and international cultures, where a diversity of specialists from different disciplines contribute to it with their material and intangible products; due to its importance, cultural tourism makes its way with the support of public relationships for its global dissemination, while scientific research is demanded to contribute its findings within the culture with the assistance of artificial intelligence. All of which makes it an industry with an impact on the national economy.

Keywords

Cultural industries, research, tourism, public relations, artificial intelligence, economy.

Todas las sociedades han diversificado sus culturas con ayuda de sus propias tecnologías, las que a su vez son producto del pensamiento humano surgido de la interacción social de cosmovisiones construidas en el día a día por sofistas, filósofos, escritores, artistas y arquitectos que fueron los pioneros en plasmar sus interrogantes existenciales, humanistas, idealistas y materialistas. Con sus dudas, producto de sus propias angustias cotidianas y enriquecidas por el conocimiento esencial; descubiertas en cada expresión individual a través de sus métodos epistemológicos, hasta que la ignorancia oculta en el dogmatismo político-religioso destruyera toda la filosofía clásica en el siglo IV, cuando las teorías atomistas de Demócrito empezaban a tener auge en la educación. Lamentablemente ese fanatismo anti cognitivo llegó a nuestra América de la mano de la “Inquisición”, en el siglo XVI.

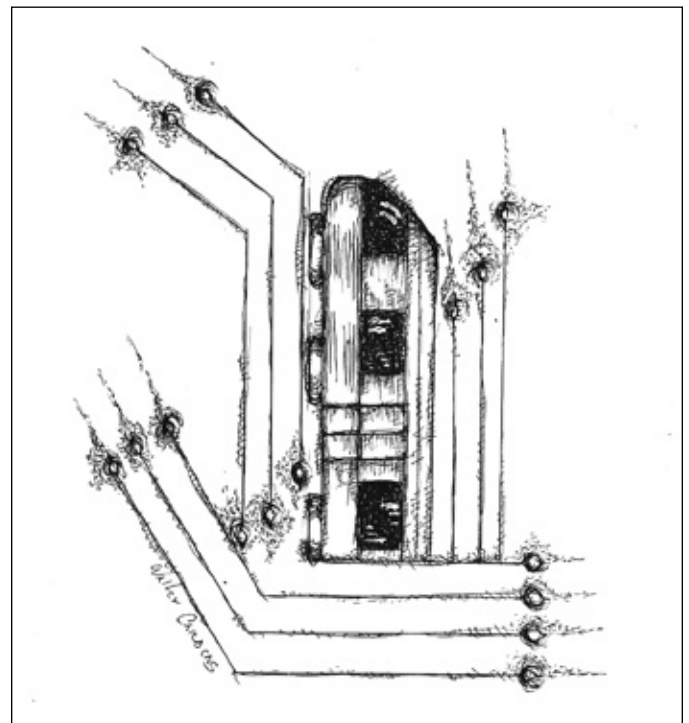
Esas hordas coloniales que se establecieron en Santo Domingo y luego en el resto del continente obviaron el renacimiento de todas las artes, ciencias y oficios que habían empezado en el siglo XV en Europa, lo que inició la liberación definitiva de esa capacidad innata del ser humano de desarrollar el pensamiento abstracto de forma infinita. Eso posibilitó la construcción de entornos artificiales, máquinas y herramientas de la mano del polímata Leonardo da Vinci (1519), quien no conocía fronteras entre el arte y la ciencia y que al mismo tiempo era secundado en las demás artes plásticas por Miguel Ángel Buonarroti (1564), Rafael Sanzio (1520) y Donatello (1466), entre otros.

Con todos esos precedentes de innovación fue que ocurrió, entre la penumbra de la noche y con la ayuda de espejos parabólicos, el anticipo de lo que sería la virtualidad; al incursionar el controversial artista Michelangelo Caravaggio (1610) en una nueva perspectiva tenebrista y tridimensional de las figuras humanas, entre los matices del claro y lo oscuro de un lienzo unidimensional y con la luz escasa como protagonista de la profundización y exaltación de la imagen.

Desde entonces la humanidad no había vuelto a experimentar ese momento supremo de innovación y creatividad, como el que acontece en la actualidad con la experiencia multimedia que incursiona en nuevas dimensiones creadas por la inteligencia artificial (IA) al manipular ahora partículas subatómicas, radiactivas y electromagnéticas en las cuales el individuo se sumerge. Al igual que en una estación del metro, pero con rumbo al infinito y a la velocidad de la luz; es entonces que se puede disfrutar la aventura que proporcionan los metaversos y la realidad aumentada de las diferentes obras artísticas y virtuales creadas por el ser humano y sin más estaciones que sus pulsaciones cardiovasculares, ventilatorias y metabólicas que determinan en cada individuo la capacidad de tolerar el impacto de esa nueva cosmovisión que para muchos continua siendo ficción; mientras que para otros es tecnología, y en el mejor de los casos el advenimiento de un mejor disfrute del intelecto humano en los nuevos tiempos.

Entonces, se hace necesario que toda abstracción se lleve a su materialización inmediata. Y una vez realizada, evitar convertirla en un credo que se repita hasta el cansancio sin avanzar; por eso se debe enseñar ininterrumpidamente el pensamiento crítico sobre el significado de cada acción, lo que da como resultado el descubrimiento y la invención. Y en la medida en que la investigación científica que se produzca en el país profundice en el conocimiento de lo intangible y lo material, se comprenderá la conducta humana de cada individuo. Porque toda experiencia social termina con la creación de cultura, lo que se refleja en el intercambio

sociolingüístico de las redes sociales, que a su vez es legitimado por la praxis de la cotidianidad y del valor que una comunidad infiera acerca de las acciones sociales de su propia gente. En ese orden se debe tener presente que la aceptación no debe entenderse como algo estático e irracional sino más bien como algo producto de la comprensión de los resultados que dejan los aprendizajes virtuales, en los cuales influyen los entornos culturales en que se producen.



Fuente: Dibujo del autor.

Lo que a corto plazo provocaría un desarrollo social masivo de la ciencia y la tecnología con impacto económico incluido, como el que se produce actualmente en los países neo-industrializados también conocidos como emergentes, que a su vez provienen de países de renta media como República Dominicana. Todo ese escenario científico-técnico se da porque es un “cambio de época” que llega al ritmo del WIFI y las redes sociales. La labor académica, científica, técnica y productiva no es algo que puede llevarse a cabo de forma aislada al resto de la sociedad, por lo que hay que desarrollar otro tipo de competencias y capacidades que inicialmente impacten en la forma de “ser” y de “hacer”.

Por eso hay que mencionar en primer lugar las artesanías, debido a su impacto actual en la economía; en su elaboración interviene una cantidad de personas dedicadas a diferentes labores artesanales y con una variedad de capacidades y habilidades que los hace aptos para marcar la diferencia del futuro inmediato en lo que respecta a la expansión de la producción industrial, y con la participación de esos creadores tradicionales cuya experiencia a corto plazo los transforma en productores neo artesanales. Lo anterior, a partir del hecho de que antes de la pandemia del covid 19: “En República Dominicana había unos 10,000 artesanos de oficio, cerca de 32,000 personas que participaban de esa actividad y más de 40,000 familias que recibían ingresos básicos directa o indirectamente de esa fuente, según el Plan Estratégico para el Desarrollo del Sector Artesanal de República Dominicana 2014-2018, elaborado por la Agencia para el Desarrollo de las Exportaciones del Caribe” (Caribbean Export, 2018).

El otro hecho a considerar sobre la producción artesanal es que la incidencia que esta tiene a nivel internacional no se corresponde con la baja demanda a nivel nacional; sin embargo, sus conocimientos organizativos en gremios, poblaciones productoras y familias dedicadas al mismo oficio indican que se pueden retomar sus conocimientos intelectuales, técnicos y estéticos en cualquier periodo de producción y que según datos del Centro de Exportaciones e Inversiones de República Dominicana (CEI-RD, 2018), el desempeño de estos ha sido el siguiente:

En los últimos tres años las exportaciones de artesanías reportaron a República Dominicana US\$10.3 millones. Las elaboradas en barro encabezaron la lista con US\$5.5 millones. Le siguieron las hechas con madera (US\$3.3 millones), cerámica (US\$1.3 millones) y piel (US\$148,767). Las exportaciones de artesanías realizadas en barro y cerámica se han reducido considerablemente, al pasar de US\$3.1 millones en 2016 en el caso del barro, a US\$1.2 en 2017, con una reducción porcentual de un 60% y una diferencia neta

de US\$1.8. República Dominicana exporta obras artesanales a más de quince países; en 2017 los principales destinos fueron Estados Unidos (US\$1.1 millones), Puerto Rico (US\$81,338), Emiratos Árabes (US\$10,200), Taiwán (US\$7,887), Venezuela (US\$4,517), Austria (US\$4,406), Reino Unido (US\$4,089) y Francia (US\$669).

A todo eso se le debe sumar otra cantidad de artistas de diferentes especialidades que día a día elaboran todo tipo de productos culturales y recreativos en diferentes áreas, en los cuales: “El 31.8% de éstas son empresas de artes visuales, el 24.2% de educación cultural, el 18.6% de audiovisual y radio, el 18.2% de libros y publicaciones, el 4.3% de artes escénicas y espectáculos, y el 2.9% de música” (<https://www.micm.gob.do>). Lo anterior evidencia la diversificación que ha tenido la industria cultural en República Dominicana en los últimos años y la necesidad de continuar creciendo.

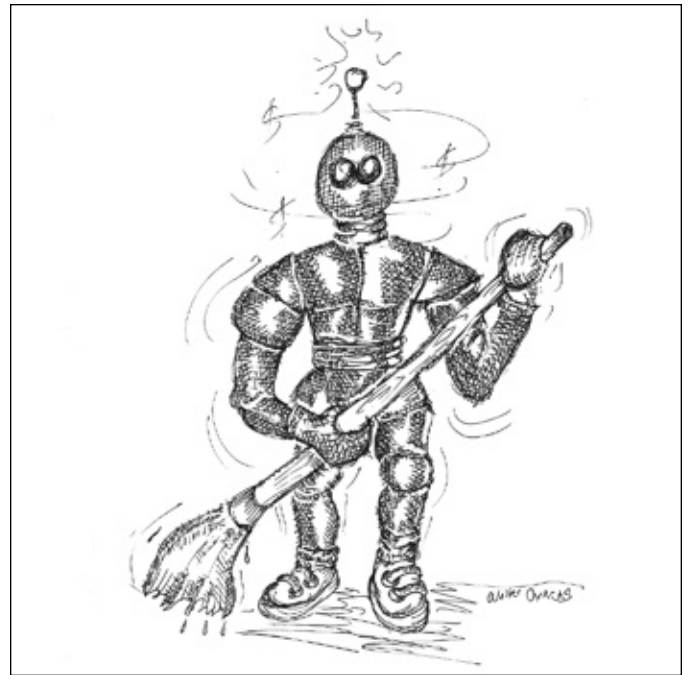
Es así que la tecnología se convierte en el vehículo idóneo para llegar a más de nueve millones de dominicanos indiferentes o con pocos conocimientos de las artes y artesanías, ya que se quiere que todos sean partícipes de ese movimiento socio cultural en el menor tiempo posible y con la seguridad de que el sujeto impactado cambiará sus actitudes, lenguaje, pensamientos y símbolos; o los reforzará desde otra óptica cognitiva y científica con posibilidades prácticas y con menor margen de incertidumbre. Porque si algo se ha masificado más es la curiosidad del individuo mismo, lo que da respuesta a sus dudas existenciales mediante una diversidad de manifestaciones sociales que inciden en el deseo de búsqueda en donde sea. Por eso hay que mencionar el papel protagónico que tiene el turismo en un país como República Dominicana, como da cuenta Tatiana Gonzales (18 enero, 2023):

Al sumar los 1,1 millones de excursionistas que arribaron en los cruceros por los distintos puertos del país, se alcanzó un total de 7,5 millones de visitantes hasta noviembre. Al incluir las estimaciones de diciembre se

espera que el total se ubique en 8,4 millones, lo que aportaría unos 8.670,7 millones de dólares (8152,02 millones de euros) en ingresos por turismo en 2022. Desde el 2021 hemos estado recibiendo cada vez más turistas desde lugares no tan tradicionales. El incremento en la propensión a viajar de los estadounidenses, la normalización de los mercados canadienses y europeos (así como el creciente interés mostrado por los más jóvenes) y el auge en las llegadas desde Colombia, Chile, Brasil, etc. sugieren que en el 2023 el turismo dominicano podría aproximarse a los 9 millones de visitantes.

Es decir que la industria del turismo, que tiene como objetivo convertirse en el Hub de las Américas, debe ser vinculada como estrategia de relaciones públicas para vender un turismo cultural y así ver más turistas que adquieren literatura dominicana en la feria del libro y en la noche larga de los museos; obras de arte y artesanía local, lo que naturalmente exige calidad. Y así, tanto lo oral como lo material darán cuenta en otras áreas geográficas de lo que acá se produce en el ámbito cultural.

Por eso y más se trata de canalizar los conocimientos para potenciar la comprensión del razonamiento de la acción y aplicar toda la creatividad que sea significativa para el resto de la comunidad; contrario a lo que se hace siempre de “hacer por hacer” para justificar lo absurdo y la falta de objetivos. Porque lo imposible pertenece al período paleo digital, la inmediatez y la velocidad lo sepultaron; pero la calidad debe prevalecer. Por tanto, su configuración y contenido no representan ningún obstáculo para que se pueda utilizar la inteligencia artificial (IA) en el desarrollo de las industrias culturales del país, y así ver resultados inmediatos y diferentes dado que: “La mayoría de la población relaciona la cultura con la creatividad, como una fuente de entretenimiento. Sin embargo, la Industria Cultural y Creativa (ICC) consolida el 1.5% del producto interno bruto (PIB) de República Dominicana y el 12.5% de los empleos sostenibles” (Mattila, 2 de noviembre de 2022). Eso demuestra que la cultura, además de impactar a la población, también impacta a la economía nacional.



Fuente: Dibujo del autor.

Es todo un encuentro de fenómenos físicos, biológicos, sociales y económicos que ocurre dentro de ese escenario mágico y de intensa plasticidad en el que la inteligencia artificial (IA) es capaz de potenciar a la humanidad de forma ilimitada, la que le ha creado para su uso y deleite. Sin obviar que dichas aplicaciones llegan precedidas de una gran dosis de expectativas ante los posibles resultados contraculturales que los conocimientos y nuevas sensaciones despiertan en los sectores sociales que por primera vez tienen acceso a ellos. Eso provoca una nueva cosmovisión que ante la diversidad social trae de todo. Es por ello por lo que “la industria de cine y contenido en República Dominicana genera US\$250 millones cada año durante los 10 años que tiene promulgada la Ley de Cine 108-10”. No obstante, destaca que “la creación de infraestructura utilizada para producciones nacionales y extranjeras, más la capacitación y la especialización del capital humano es clave para el sector cinematográfico local” (Muñoz, 2 de noviembre de 2022). Ahora lo que falta es que dicha industria impacte a muchos públicos fuera de nuestras fronteras, lo cual significa más libretistas, escritores y técnicos que hagan incursionar a nuestro cine en nuevos géneros, algo que reclaman los públicos internos desde hace años.

Es un punto de partida para producir los ansiados conocimientos básicos para cambiar los escenarios actuales, si se considera lo que Ausubel (1963) advirtiera sobre los aprendizajes significativos: “Donde el sujeto aprende basado en sus conocimientos previos mediante la conexión que logre hacer con los nuevos conocimientos dentro de un contexto particular”, en el que los algoritmos se diseñan para responder a los cuestionamientos y demandas del momento, en cualquier campo de la cultura. Esa aplicación matemática no deja de hacer lo suyo por vía de sus múltiples funciones, a personas de diferentes generaciones que dentro de los espacios virtuales son impactadas por micro partículas que generan el principio del deleite y la pasión de una nueva forma de hacer arte, y de experimentarlo desde la base intelectual de cualquier público.



Fuente: Dibujo del autor.

En ese sentido se señala que lo tangible y el debate tienen la función de permitir el crecimiento del sujeto; es decir, de potenciar su creatividad ya sea como técnico o artista, para construir el presente no solo de forma conceptual sino también de forma significativa en la medida que lo vive segundo a segundo. Eso hace que la incertidumbre ceda espacio a nuevas realidades que

se suceden a velocidades extraordinarias y que no dan tiempo a la parálisis social. He ahí donde se requiere de la participación de nuestros artistas, creativos, diseñadores, escritores, músicos, ingenieros, arquitectos y publicistas; sin fronteras disciplinarias para ser más competitivos, al tiempo que su nivel de vida mejora.

Y es ese momento real de espacio/tiempo lego, con el caudal de información científico-técnica que produce un impacto sociocultural en todo aquel que tenga una tableta, un celular o una laptop a mano, lo que despierta la posibilidad digital de acceder a cualquier entorno virtual de experiencia personal con un simple clic a través de un robot, las aplicaciones, etc.; cuyos alcances no tienen límites y donde ahora hay un crecimiento exponencial de las tecnologías de comunicación, como sustentara Santos, Y. (18 de mayo, 2007):

(...) Tenemos 5 millones de celulares, un 23% de la población dominicana tiene acceso y cuentas de internet, el proyecto que se está ejecutando muestra que en cada provincia existen 3 centros gratuitos de internet (...) el Estado Dominicano invertirá en Telecentros para que los municipios y comunidades rurales tengan acceso a la internet (...) en un radio de 10 kms (...) Tricom está invirtiendo en wifis, que no es más que una oferta de *wireless*, de una inversión multimillonaria en tecnología, que permite acceso a internet en un radio de 50 kms (...). En tecnología, como país no industrializado, no tenemos nada que envidiar a ningún país de este tipo, en el mundo (...).

Lo anterior indica que hay que maximizar puestos de trabajo para un personal con capacidad profesional en todas esas ramas y que pueda cubrir todo el territorio nacional. Y deja claro que ningún conocimiento puede permanecer inmutable en el presente, porque es una era de cambios que llegan al ritmo de la velocidad actual y que parte de bases sólidas ancestrales; solo basta con identificar las variables determinantes para la masificación de la cultura

con calidad, de forma inmediata y viral para todos. Eso significa que tanto en su rol de artista como de receptor, el individuo ha sido siempre un creador nato que tiene que seguir su evolución cognitiva para su bienestar social, lo que le permitirá que la humanidad domine su propio entorno. Eso plantea que la evolución del arte rupestre de taínos, mayas y quechuas no ha sido en vano, ya que los algoritmos son su máxima expresión acabada y esta no se limita a la plástica sino también a la música y a la danza, como también a la literatura.

También los teatros, museos y galerías serán centros de convergencia de la tecnología, el arte y la expresión cultural, gracias a la ciencia y creatividad infinita de un ser humano que siempre busca su forma de expresión a través de los buenos y malos momentos de su historia. Por lo que se espera que todo eso sea el resultado del trabajo mancomunado de investigaciones de proyectos propios en sus distintas disciplinas de la comunidad científica, artística y tecnológica. Todas dignas de avanzar infinitamente hacia lo desconocido; hacia donde lo

tradicional no ha podido avanzar por el miedo disfrazado de romanticismo, que es donde se oculta la parálisis en forma de tradición.

REFERENCIAS

Álvarez, Y. (24 de mayo de 2018). La artesanía dominicana agrega valor a la economía, *Listín Diario*, República Dominicana.

Boletín22 (2022). Industrias culturales y creativas. República Dominicana. Disponible en <https://www.micm.gob.do>

González, T. (18 de enero de 2023). República Dominicana aspira a los 9M de turistas internacionales en 2023, Hosteltur, España. Disponible en hosteltur.com

Mattila, Inka (2 de noviembre de 2022). Industrias culturales y creativas (ICC) representa el 1.5% del PIB dominicano, República Dominicana. *Dinero*. Disponible en: eldinero.com.do

Santos, Y. (18 de mayo de 2007). Futuro de las industrias culturales en República Dominicana. Disponible en gestiopolis.com



Exposición de carteles de estudiantes CREARE 2023. Fuente: Unapec.