



La innovación como motor en la gestión cultural

Henar León

¿Significa esto que el uso de la tecnología blockchain o los NFTs hayan desaparecido?

Big Data



Realidad extendida

“Una de las curiosidades de este proyecto es que el museo utilizó los calcos de las figuras que habían hecho los voluntarios para crear un banco de imágenes en 3D de esas figuras”

Existen tantos perfiles profesionales de gestión cultural como personas trabajando en el sector.

Precisamente, uno de los aspectos más apasionantes de este campo de conocimiento es su versatilidad. Y es esa versatilidad la que permite abordar la práctica de la gestión cultural con un enfoque de innovación (tecnológica y no tecnológica) permanente.

En un momento donde algunos de los avances tecnológicos parecen amenazar a la cultura en primera persona, es conveniente repensar las alianzas que histórica y futuriblemente han tenido y tendrán la tecnología y la cultura. La cultura, como motor del cambio, la tecnología, como facilitador de ese cambio. Y la gestión cultural como mediadora entre los dos mundos.

A menudo se identifica la innovación exclusivamente con la innovación tecnológica y se señalan, por tanto, como innovadoras las industrias vinculadas a STEM (*Science* (Ciencia), *Technology* (Tecnología), *Engineering* (Ingeniería) y *Mathematics* (Matemáticas)). La mayor parte de las ayudas a la I+D+i en el marco estatal suelen estar vinculadas a entidades como el CDTI (Centro para el Desarrollo Tecnológico y la Innovación), dependiente del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, y suelen estar dirigidas a sectores altamente tecnológicos entre los que no figuran las Industrias Creativas y Culturales.

Tanto en el marco estatal como en el europeo empieza a haber algunos cambios en este sentido, aunque las distintas iniciativas puestas en marcha están lejos aún de tener las partidas presupuestarias que sí tiene la innovación tecnológica dirigida a STEM. El plan “España, Hub Audiovisual de Europa”, impulsado por el Gobierno y ejecutado desde el Ministerio de Asuntos Económicos primero y del Ministerio de Transformación Digital después, identificó al sector audiovisual como un sector altamente tecnológico y con alta capacidad de transferencia tecnológica a otros sectores.

Con fondos asociados al ‘Plan España, Hub Audiovisual de Europa’, CDTI sacó una convocatoria extraordinaria dirigida al sector de los videojuegos (considerado en España como una Industria Cultural) y la SETELECO, sede de la coordinación del Spain Audiovisual Hub, sacó una convocatoria dirigida a proyectos en realidades extendidas e inmersivas impulsados desde las Industrias Culturales.

Por su parte, el área de Industrias Culturales del Ministerio de Cultura impulsa la innovación desde sus convocatorias de ayudas, ampliando el alcance de la definición de innovación a innovación en contenidos, formatos o innovación social, manteniendo también líneas de ayuda a la transformación digital de las ICCs y a la innovación tecnológica. La innovación social también está recibiendo impulso desde el Ministerio de Derechos Sociales, Consumo y Agenda 203, aunque, en este caso, se financian, primordialmente, operaciones enmarcadas en distintas medidas incluidas en el tramo estatal del Programa estatal FSE+ de Inclusión Social, Garantía Infantil y Lucha contra la Pobreza¹.

COTEC² propuso una definición amplia del término “Innovación”: *la innovación es todo cambio (no solo tecnológico) basado en conocimiento (no solo científico) que genera valor (no solo económico)*. Y esta definición encaja a la perfección, desde mi punto de vista, con el núcleo duro de las industrias creativas y culturales, que son innovadoras por naturaleza y que generan valor tanto económico como no económico.

¹ https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2024-14723

² <https://cotec.es/>

La innovación en cultura puede suceder en contenidos, en procesos, en servicios, en productos, en audiencias, puede ser innovación social y puede ser, también, innovación tecnológica. Asimismo, la innovación puede darse en todos los eslabones de la cadena de valor de las ICCs.

La innovación permite experimentar y especular con el futuro. No solo se trata de utilizar la innovación como vehículo para conseguir un fin de forma más eficaz o eficiente, también se trata de arriesgarse y de fallar. Sin los errores es difícil conocer el alcance de las posibilidades o los límites que bordean una tecnología.



La innovación tecnológica en las Industrias Creativas y Culturales
Y aunque la innovación en cultura no viene solo de la mano de la digitalización y de la tecnología, este texto se centrará en la innovación tecnológica y en la capacidad de transformación, impulso y transferencia de conocimiento que las industrias creativas y culturales tienen usando la tecnología y hacia la tecnología.



A la hora de evaluar el uso de determinada tecnología en un proyecto, es conveniente considerar lo siguiente:

- Cuál es el elemento diferencial desde el punto de vista de capacidad de contar historias que tiene cada tecnología.
- Si el presupuesto del proyecto permite incorporar la tecnología elegida.
- Incorporar la tecnología a los proyectos o la creación cultural cuando su uso aporta valor tangible o intangible a la propuesta, no cuando determinada tecnología se ponga de moda.

Es habitual, en el ámbito de los proyectos, y no solo de los ámbito cultural, subirse al carro del “*hype*” y lanzar empresas, productos o servicios basados en la tecnología que esté de moda en ese momento, sin pensar si es el uso de esa tecnología emergente es relevante, si aporta valor, si es necesario, si añade algo que sin el uso de esa tecnología no se podría hacer, si es ético... Incorporar la impresión 3D, las realidades extendidas, el big data o la inteligencia artificial solo porque abre las noticias o es viral en redes sociales nos puede hacer perder el foco, nos puede hacer crear propuestas irrelevantes o decepcionantes y nos puede hacer perder una buena oportunidad de conectar con nuestro público o de utilizar la tecnología más adelante.

Sin embargo, cuando la tecnología se incorpora a los proyectos culturales de forma significativa, relevante y pertinente, se benefician tanto el proyecto concreto, el sector cultural y la sociedad como el sector tecnológico.

La transferencia de conocimiento que se produce cuando desde la cultura se emplean tecnologías o herramientas tecnológicas emergentes es crucial por varios motivos. En primer lugar, en ocasiones, las tecnologías emergentes llegan a la sociedad y a los mercados sin una profunda revisión humanística y ética, como desafortunadamente estamos viendo en los últimos años. El sector cultural y el de las humanidades pueden añadir la capa de pensamiento y la que delimite los casos de uso éticos de las tecnologías en su contacto o interacción con la sociedad. En segundo lugar, el ámbito de la creación cultural es uno de los aliados fundamentales para ayudar al sector tecnológico a definir las capacidades narrativas de las tecnologías, iterando sobre los casos de uso propuestos a priori desde el sector tecnológico y ampliando el alcance de las mismas.

En tercer lugar, desde el ámbito cultural, que por definición incluye sectores tan a priori diferentes como pueden ser el circo y las artes plásticas, se pueden entretelar relaciones entre diferentes herramientas tecnológicas o entre mundos no tecnológicos y tecnológicos que sectores ajenos a las ICCs no habrían previsto.

Un ejemplo de esto es el uso de la tecnología de crowdsourcing en cultura en general, y en proyectos de archivos históricos, en particular.

El proyecto **Micropasts**³ (2014) es un buen ejemplo. El British Museum tenía las fichas de las excavaciones arqueológicas correspondientes a la Edad de Bronce o bien en cajas, o bien escaneadas de forma que las máquinas no podían leer la información que tenían esos archivos digitales. Decidieron usar crowdsourcing para poder digitalizar de forma correcta sus archivos. Para ello, utilizaron la herramienta española Open Source Pybossa⁴. Crearon una plataforma donde subieron todas las imágenes de fichas de excavaciones y apelaron a la comunidad para que, en cada ficha, realizara tres tareas: transcribir los textos, geolocalizar la excavación y “calcar” digitalmente los dibujos de las piezas encontradas en la excavación que aparecían en las fichas.

La tecnología de crowdsourcing se basa en que, estadísticamente, los resultados que obtienen muchas personas obteniendo el mismo resultado a una misma tarea son tan válidos como los que obtendría una persona experta. A la hora de diseñar el proyecto se define el número de respuestas y el porcentaje de acuerdo en esas respuestas que se considera óptimo para dar por completada una tarea. Aquellas tareas que no consigan llegar al porcentaje de acuerdo, pasan a ser resueltas por las personas expertas.

³ <https://micropasts.org/>

⁴ <https://yorokobu.es/arqueologia-ciudadana-pybossa/>

El British Museum apeló a su comunidad de aficionados a la arqueología, en muchos casos arqueólogos jubilados o familiares o amigos de los arqueólogos que habían formado parte de aquellas expediciones. En los proyectos de crowdsourcing no es necesario que los contribuidores sean expertos en la materia pero sí es fundamental que haya un volumen mínimo de participación para garantizar la calidad de los resultados.

En este caso, la comunidad se volcó y en pocos meses se habían resuelto todas las tareas. Una de las curiosidades de este proyecto es que el museo utilizó los calcos de las figuras que habían hecho los voluntarios para crear un banco de imágenes en 3D de esas figuras. Cualquiera puede acceder al banco e imprimir en 3D una réplica de las piezas encontradas. La tecnología de crowdsourcing, que se utiliza en el ámbito de la ciencia y tecnología para, por ejemplo, ayudar a mapear la luna⁵ o para detectar células cancerígenas⁶, lleva ya más de una década utilizándose sobre todo en el ámbito de los archivos históricos.

En España, la Biblioteca Nacional tiene un apartado en su web⁷ dedicado a los proyectos de crowdsourcing activos, abiertos a la participación de la ciudadanía. A fecha de diciembre de 2025, la BNE ha publicado 37 proyectos de crowdsourcing, obteniendo la participación de más de 1000 colaboradores que han hecho cerca de 35.000 contribuciones.

Pero no todos los casos de uso de crowdsourcing tienen final feliz, aunque sean bien intencionados. En 2018 presentamos el proyecto de crowdsourcing “La Memoria del Circo” que pretendía ser una pata más del

⁵ <https://phys.org/news/2014-03-lunar-crater-crowdsourcing-accurate-tool.html>

⁶ <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC5673951/>

⁷ <https://comunidad.bne.es/>

proyecto de recuperación de la **Memoria del Price**⁸ que la entonces dirección del Teatro Circo Price de Madrid tenía en marcha. El Price tenía conocimiento de la existencia de dos tipos fuentes de imágenes: una serie de postales de artistas circenses de finales del siglo XIX, dirigidas al fundador del circo a modo de currículum, que estaban custodiadas por la BNE⁹, y una serie de fotografías de las últimas funciones del Price en su antiguo emplazamiento de la plaza del Rey. Diseñamos un proyecto de crowdsourcing que facilitara, por un lado, a transcribir los textos de las postales del siglo XIX, describiendo también los distintos detalles que pudiesen permitir completar la información de estas imágenes (orígenes de los sellos o matasellos, nombre de los artistas o especialidad, fecha en la que fue enviada...); por otro lado, queríamos obtener información de las imágenes de la última función, pidiendo a la comunidad que ayudara a nombrar a las y los artistas, que describieran lo que se veía en la imagen (era el año 2018 y la IA aún no estaba tan avanzada como para automatizar la tarea), que nombraran los aparatos o utilería y las distintas disciplinas, que podían no corresponder con las actuales. Para esto, sobre todo en el segundo caso, necesitábamos que la comunidad que participara en el crowdsourcing fuera especializada en el mundo del circo e, idealmente, en el caso del archivo de las últimas funciones del Price, que hubiera estado o conocido a quienes participaron en esas funciones. Desarrollamos una app amigable y sencilla de utilizar que fuera accesible para que cualquiera, independientemente de su capacitación tecnológica, pudiera participar. Pero nos encontramos una resistencia a la participación con la que no contamos, probablemente porque hicimos mal la evaluación del proyecto e hicimos lo que nunca se debe hacer desde la gestión cultural: aterrizar como un paracaidista en un ámbito que nos es ajeno.

⁸ <https://www.teatrocircoprice.es/blog/recuerdos-del-circo-price>

⁹ <https://datos.bne.es/entidad/XX220062.html>

Al igual que la innovación, el uso de la tecnología en las ICCs puede aplicarse a la gestión o a la creación y puede suceder en todos los elementos de la cadena de valor: la creación, producción, distribución o difusión y acceso o audiencias.

En el caso, por ejemplo, de las audiencias, el big data fue un gran aliado al principio y ahora, con la maximización económica imperante, a veces amenaza con canibalizar a la creación. Cuando los datos empezaron a dar información sobre cómo era y qué hacía la audiencia, esta información se usaba para crear proyectos que permitieran a las instituciones llegar a nuevas audiencias. En los tiempos anteriores a la aplicación de la GDPR, se podía llegar a utilizar información cruzada de la venta de entradas y de la venta en las tiendas o en las cafeterías de las entidades. Se sugirió, incluso, el uso de esta información como guía para crear la programación de los museos, algo que se encontró con la oposición frontal de curadores y gestores culturales.

Sin embargo, en el audiovisual las creaciones mediadas por el big data son algo habitual. Netflix usó el big data¹⁰ y los algoritmos para crear la serie insignia de la plataforma “**House of Cards**”. En la actualidad, el impacto de los algoritmos sobre la cultura, tanto desde la creación como desde la observación o consumo está siendo especialmente controvertido. Uno de los riesgos de la implementación de tecnologías emergentes en cualquier ámbito, pero sobre todo en el cultural, es que su uso venga impuesto por las reglas del mercado y no por decisiones consensuadas del sector. En ocasiones, esto lleva a casos de uso perjudiciales para la industria cultural o para sus profesionales y, en otras ocasiones, lleva a saturar a la audiencia.

¹⁰ https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2016-04-23/big-data-algoritmos-house-of-cards-netflix_1187799/

Almacenamiento Distribuido¹¹, elegida como uno de los Mejores proyectos de la convocatoria de Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos de 2018¹²) se planteaban el blockchain como garante de la autenticidad de las piezas, que es en lo que se basaron después los NFTs. Estas dos tecnologías son un buen ejemplo para explicar cómo funciona la adopción de tecnologías emergentes en el ámbito cultural (extensible a todos los ámbitos). La tecnología de blockchain ya existía cuando aparecieron los NFTs, y parecía una buena idea, por ejemplo, para los contratos de compra-venta de arte, sirviendo el blockchain no solo para garantizar la veracidad de una pieza sino para almacenar el histórico de dueños de la obra, pero el boom en cultura vino de la mano de los NFTs. Cuando los NFTs empezaron a ser objeto de conversación, ya hacía tiempo que artistas digitales o músicos, desde la innovación tecnológica más activista, habían empezado a explorar el uso de blockchain para comercializar sus obras. Sin intermediación y con un sistema que, a priori, parecía garantista. En determinado momento, algunas piezas llegaron a obtener precios desorbitados, lo que atrajo la atención de los especuladores. Los NFTs y con ellos, el blockchain, estaban en la cresta de la ola. Hasta que la burbuja se pinchó. ¿Significa esto que el uso de la tecnología blockchain o los NFTs hayan desaparecido? No, aunque desde algunos medios se haya sugerido lo contrario. Han perdido la financiación desbordada que recibieron cuando se usaron como objeto de especulación y han vuelto a la fase de I+D+i. Las fases de I+D+i de las herramientas tecnológicas emergentes que suceden bajo menor foco mediático permiten entender mejor cada tecnología, sus capacidades narrativas, los retos éticos, legales, sociológicos, psicológicos y filosóficos y permiten definir cómo pueden implementarse estas tecnologías de forma segura en el sector cultural y, por extensión, en toda la sociedad.

¹¹ <https://www.cultura.gob.es/cultura/industriasculturales/eventos-congresos-y-jornadas/mejores-proyectos-2018/modernizacion/conservacion-arte-digital.html>

¹² <https://www.cultura.gob.es/cultura/industriasculturales/eventos-congresos-y-jornadas/mejores-proyectos-2018/modernizacion.html>

Existen riesgos cuando estas decisiones no se toman desde el ámbito cultural, en especial las que afectan directamente a las industrias culturales. Hay un movimiento de perfiles tecnológicos STEM que proponen soluciones para el ámbito cultural que no cuentan con el sector y sus profesionales y no cuentan ~~tampoco~~ y sobre todo, con el hecho cultural. Durante la celebración de Mondiacult 2025 supe de una propuesta que venía desde el ámbito tecnológico cuyo objetivo era “desintermediar” la cultura. La propuesta ofrecía una plataforma para que los creadores pudieran contactar directamente con su audiencia -entendida, en ese caso, como clientes- sin ningún tipo de intermediación.

Lo que en la propuesta tecnológica se entendía como intermediación era algo que añadía capas innecesarias entre artistas y público. No contemplaba lo que se entiende desde la cultura como intermediación y dejaba fuera la garantía de la defensa y cumplimiento de los derechos culturales.

Desafortunadamente, que el ámbito tecnológico imponga sus reglas de juego al ámbito cultural no es nuevo. Lo hemos visto, por ejemplo, en la industria musical o, recientemente, con el cuestionamiento de la pertinencia de los derechos de autor que se está promoviendo desde el ámbito tecnológico más radical¹³.

Por eso es necesario que desde la gestión cultural se formen profesionales especialistas en tecnología y en innovación tecnológica para que sea desde el ámbito cultural desde el que se definan las reglas de juego que afectan a la cultura, a sus profesionales y a toda la sociedad.

¹³ <https://elpais.com/tecnologia/2025-06-26/silicon-valley-gana-la-primera-batalla-legal-de-la-ia-contra-el-copyright.html>



La gestión cultural con perspectiva tecnológica

En 1997 creé -con ayuda- mi primera web, un portal de canción de autor que reunía en un solo sitio la información de distintos cantautores del entonces efervescente circuito de Canción de Autor de Madrid, de las salas donde tocaban y una forma de ponerse en contacto con ellos. La adopción de internet era entonces todavía tan incipiente que, en algunos casos, imprimíamos los mails que nos llegaban dirigidos a los cantautores que teníamos en la plataforma, se los mandábamos por correo ordinario, nos respondían por correo ordinario y nosotros transcribíamos los mails y los dirigíamos a los remitentes. La relación con las salas era muy similar.

Desde aquel momento mi carrera como gestora cultural se ha desarrollado mediando entre tecnologías emergentes y el ámbito cultural. Mi foco de interés es la interacción humano-máquina, que suele subdividirse en dos vertientes fundamentales: averiguar cuáles son las capacidades narrativas propias de cada tecnología emergente y entender dónde queda el factor humano con el uso de esa tecnología. Y no soy una excepción. Cada vez hay más profesionales de la cultura y de la gestión cultural que encuentran en las herramientas tecnológicas particulares o en el hecho tecnológico en general en su escenario de trabajo.

Algunas profesionales, como Alice Bucknell¹⁴, se plantean que debemos repensar cómo debe de ser la cultura en entornos virtuales (o metaversos) donde un cuadro no tendría por qué estar colgado en la pared de un museo al no ser necesario por temas ni gravitatorios ni de ocupación del espacio crear réplicas digitales idénticas de los mismos.

¹⁴ <https://alicebucknell.com/>

Estamos en un momento histórico para la humanidad en el que tenemos la oportunidad de repensar la cultura desde nuevos prismas y de definir el arte y la creación humana cuando las máquinas son capaces de generar réplicas a las obras humanas de extraordinario parecido.

La innovación tecnológica en ICCs puede enfocarse desde la parte más “industrial” de Industrias Culturales o más “gestión” de la gestión cultural, o puede ser, también, el epicentro en la creación. Hay compañías, creadoras y creadores, empresas y emprendedoras culturales con un interés genuino por innovar en la creación y la gestión cultural usando la tecnología como medio.

Estos son algunos ejemplos:

Instituto Stocos¹⁵ + IA,

“El Instituto Stocos, fundado por Muriel Romero y Pablo Palacio, está centrado en el análisis y el desarrollo de la interacción entre el gesto corporal, el sonido y la imagería visual. La investigación y los trabajos desarrollados en este ámbito integran en un contexto escénico abstracciones tomadas de otras disciplinas tales como la inteligencia artificial, biología, matemáticas o la psicología experimental.” (Instituto Stocos (<https://www.stocos.com/la-compania/>), recuperado en diciembre de 2025).

¹⁵ <https://www.stocos.com/>

La compañía de teatro “Dead centre¹⁶” con la tecnología en el centro de sus propuestas escénicas, como en la obra “To be a machine (version 1.0)¹⁷”:

“In the midst of a global pandemic, where our bodies have become biohazards, transhumanists offer a way into a disease-free digital age. We follow Mark from cryonic storage facilities to basement biohacking labs as he meets the prophets of our techno-future. We use the theatre to hold a wake for the very idea of congregating together in a room, and a meditation on humanity’s attempt to solve the modest problem of death.

This adaptation was presented as a live-audience-upload-experience, as part of Dublin Theatre Festival.” (Dead centre, (<https://www.deadcentre.org/tobeamachine>), recuperado en diciembre de 2025)

Maria CHOIR es un proyecto performativo de la cantante y música María Arnal donde usa la inteligencia artificial generativa para explorar las posibilidades de su propia voz cantada:

“Maria CHOIR is a human-AI interactive musical artwork, created to be experimented in person through the act of singing.

Grounded on the interaction of both the visitor’s and the synthetic reproduction of the artist’s voices, the installation offers an AI-tool that reacts in real time, sonically and visually, to whatever the visitor sings, like an experimental echo-chambered acapella karaoke duet.” (Maria Arnal, (<https://mariaarnalmusic.com/Maria-CHOIR>), recuperado en diciembre de 2025).

¹⁶ <https://www.deadcentre.org/>

¹⁷ <https://www.deadcentre.org/tobeamachine>

El núcleo del trabajo de la artista transdisciplinar Paula Strunden¹⁸ es la realidad extendida, donde va más allá de hacer propuestas o performance usando esta combinación de mundos virtuales y objetos físicos, sino que investiga cómo será o sería el futuro en un mundo híbrido entre lo digital y lo físico.

“Paula Strunden is a transdisciplinary artist who builds location-based extended reality (xR) installations, merging virtual and mixed reality technologies with physical objects and crafts. As founder of the internet platform XR Atlas she advocates for an inter- and transdisciplinary historiography of virtual technologies and sheds light on the work of female pioneers in the history of VR.

X R R E S E A R C H / With a focus on designing speculative room-scale installations and performative 1:1 Extended Reality Models (xRM), Paula’s research delves into possible futures of spatial computing and investigates how we can live, work and play within a hybrid physical/digital world. In 2024, she completed her PhD at the Academy of Fine Arts Vienna, in the European research framework TACK Communities of Tacit Knowledge: Architecture and its Ways of Knowing, as part of the Marie Skłodowska-Curie Actions within the European Framework Program Horizon 2020.” (Paula Strunden (<https://paulastrunden.net/>), recuperado en diciembre de 2025).

¹⁸ <https://paulastrunden.net/>

La innovación tecnológica no es una novedad en las ICCs. Aunque en ocasiones se hable de “nuevas tecnologías” como sinónimo de tecnologías emergentes, lo cierto es que el uso de tecnología informática no es “nuevo”. Miguel Chevalier¹⁹ utiliza los ordenadores como medio de expresión en el campo de las artes visuales desde 1978. En la actualidad, su campo de trabajo son las instalaciones inmersivas, otro ejemplo donde el *hype* por el uso precipitado de una tecnología puede condenarla al fracaso. Las exposiciones inmersivas se han convertido en algo más cercano al gancho comercial que a la propuesta artística, aunque hay, aunque hay grandes artistas y compañías como el propio Miguel Chevalier o de TeamLab²⁰ con propuestas inmersivas fundamentalmente artísticas.

En este ámbito, al igual que en el de la IAG, la gestión cultural tiene varios retos: ¿cómo puede el público diferenciar una instalación de de una proyección en *video mapping* sobre un edificio céntrico de Madrid que es una acción de promoción de una nueva temporada de una serie, de una propuesta artística? ¿Qué pasa cuando la imperfección tecnológica es lo artístico pero nuestra mirada está entrenada hacia la perfección en los acabados audiovisuales? ¿Cómo puede educarse la sociedad para aprender a encontrar el arte en las creaciones tecnológicas? ¿Cómo aprendemos a identificar el factor humano?

La filosofía de la tecnología nos puede dar algunas de las respuestas.

¹⁹ <https://www.miguel-chevalier.com/>

²⁰ <https://www.teamlab.art/es/>

Eurídice Cabañes se define como filósofa de la tecnología. En su web explica:

“Coordino iniciativas de innovación social digital, tecnologías situadas y cultura lúdica con impacto internacional.

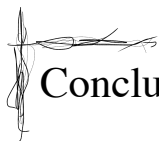
(...)

En mi labor divulgativa he impartido alrededor de 200 conferencias internacionales y comisariado exposiciones que vinculan pensamiento filosófico, arte y tecnologías emergentes, como Videojuegos, los dos lados de la pantalla (Fundación Telefónica, 2019-2026), con itinerancia internacional y más de 200.000 visitantes.” (Eurídice (<https://euridice.es/>), recuperado en diciembre de 2025).

Eurídice es, además, curadora y creadora de contenido. En BiennaleVR²¹ creó junto a Luca Carrubba una exposición online para plataformas de realidad virtual de videojuegos experimentales. Dentro de esa exposición se podía acceder a Audiogame:

“Audiogames es una propuesta de experiencia digital lúdica para Realidad Virtual que pone en el centro lo sonoro cómo máxima experiencia de juego. A través de la tecnología de rastreamiento del movimiento en el espacio, otorgada por los aparatos de Realidad Virtual y Mixta, la propuesta de juego plantea convertir un espacio diáfano en un espacio de juego sonoro. Se trata de una propuesta en el cruce entre arte y ciencia que, a modo de juego, permite a los usuarios experimentar y moverse en un entorno sonoro tridimensional, interactuando con él y con los objetos que lo pueblan.” (en Arsgames (<https://arsgames.net/audiogames/>), recuperado en diciembre de 2025).

²¹ <https://sidequestvr.com/app/33681/biennalevr-01>



Conclusión

El ámbito de la cultura es, por naturaleza, innovador y la innovación tecnológica ha acompañado históricamente su evolución. A medida que, por capacitación, la barrera de acceso a la tecnología fue haciéndose cada vez mayor, una parte del sector comenzó a percibirlo como algo ajeno a su práctica profesional. Sin embargo, hoy son cada vez más numerosos los ejemplos de profesionales de la cultura que no solo se sienten cómodos con el uso de herramientas tecnológicas emergentes sino que las integran como parte orgánica de su trabajo. Una gestión cultural con enfoque tecnológico no solo permite explorar nuevas posibilidades artísticas o culturales, desde la creación al diseño de proyectos o a la mejora de los procesos, sino que también permite al público familiarizarse con determinadas tecnologías y a la sociedad en el uso informado y crítico de esas tecnologías. Y una innovación tecnológica impulsada desde el ámbito cultural nos permitirá tener entornos digitales más seguros.

Henar León

Es jefa de innovación y subvenciones PRISA Audio

Gestora Cultural e investigadora especializada en innovación cuyo trabajo se centra en la intersección entre tecnología y cultura, promoviendo la innovación y la transformación digital de diversas industrias creativas: editorial, musical, audiovisual, videojuegos, nuevos medios, animación, podcasts, etc. Imparte docencia en estudios universitarios de posgrado sobre innovación y tecnologías emergentes en ICCs, transmedia y nuevas narrativas, emprendimiento, gestión de proyectos y estrategia. En divulgación, publica regularmente informes, libros blancos, papers y artículos y participa en distintos foros sobre el uso de la IA en el ámbito cultural.