



<https://cdn.archpaper.com>

La diversidad cultural y el T-MEC (Segunda y última parte)

JORGE SÁNCHEZ CORDERO*

En 1998 se impulsó el *happening* denominado Alzado Vectorial (*Vectorial Elevation*) bajo la conducción de Rafael Lozano-Hammer, quien formaba parte del proyecto multimedia del Centro Nacional de las Artes del antiguo Conaculta. Esta obra interactiva se exhibió en el Zócalo de la Ciudad de México para festejar la llegada del año 2000; consistió en el emplazamiento de 18 potentes reflectores controlados por un programa de simulación tridimensional.

En el sitio de internet *Alzado Vectorial* Lozano-Hammer explica que a cada participante del evento se le creó un atrio con sus imágenes e información personal: su nombre, su ocupación, la forma de acceso y sus comentarios. El montaje estuvo al abrigo de cualquier censura y los participantes pudieron dejar una variedad de mensajes, inclusive con lemas zapatistas.

En el mismo portal se sostiene que en el *happening* participaron 800 mil concurrentes de 89 países durante las dos semanas que duró la muestra. El artista asegura que *Alzado Vectorial* aludía, entre otros aspectos, a las *instrucciones de arte* de Sol LeWitt (1928-2007), uno de los exponentes más representativos del arte conceptual. La única exigencia del Conaculta fue en su momento que la obra luminica partiera de un episodio de la historia de México (Blanca Gutiérrez Galindo).

Esta experiencia es sólo una de entre una inmensa mayoría que se reproduce en el territorio nacional, como puede constatarse en el Mapa de Rutas de Industrias Creativas Digitales, publicada recientemente por la Secretaría de Cultura federal y confeccionada en seguimiento de los acuerdos tomados por el Grupo de Trabajo abocado a la Agenda Digital Cultural para Iberoamérica en diciembre de 2014 en el Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México.

La UNESCO

El presente análisis se inicia con el examen de las directrices operativas respecto de la aplicación de la Convención de la UNESCO

de 2005 sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales en un ambiente informático; lineamientos que fueron aprobados en junio de 2017.

Las directrices se sustentan en varios postulados, como el siguiente: los bienes y servicios culturales que dimanen de las industrias culturales son portadores de identidad, valores y significados, y su naturaleza binaria (cultural-económica) debe ser reconocida en el ambiente informático, cuya importancia cultural no desmerece por el hecho de alternar con otros productos culturales informáticos de origen, so pena de alegarse un trato discriminatorio.

Más aún, el ambiente informático debe asegurar la protección y la promoción de los derechos humanos, así como las libertades de creación, expresión, información y comunicación. El respeto a éstas y al derecho a la vida privada es un requisito para la creación, la distribución y el acceso a la diversidad de expresiones culturales. Para ello es imprescindible garantizar el principio de la universalidad y neutralidad del internet. La universalidad es inherente a la observancia de los derechos humanos, en tanto que la neutralidad implica que en el internet los productos culturales deben recibir un trato equitativo.

En sus directrices la UNESCO sostiene que el ambiente informático debe responder a la apertura y accesibilidad para asegurar la participación de actores múltiples. No escapa a este análisis que para ello deben ponderarse las fracturas sociales existentes en las comunidades urbanas y agrícolas, sobre todo en las indígenas. Los lineamientos son contundentes: para atemperar estas rupturas deben promoverse los mecanismos necesarios para el desarrollo de las industrias culturales, así como desplegar aquellos que aseguren la capacidad y las aptitudes asociadas.

El desafío es enorme, pues se requiere, entre otras, una constante adaptación a las metamorfosis tan profundas de la cadena de valor cultural y el incesante ingreso de nuevos actores.

En este espacio se ha venido sosteniendo que la cadena de valor cultural está constituida por las etapas de creación, produc-

ción, distribución/difusión y acceso, y cuyo modelo tradicional reconocía una configuración lineal, en donde cada uno de los actores cumplía una función específica. El ambiente informático trastocó este modelo y lo transfiguró en una trama (Octavio Kulesz).

La creación

Hace aproximadamente dos años, en el centro El Ingenio de San Cristóbal de las Casas, Chiapas, la ONG Asociación Germinalia implementó el proyecto intitulado *Promover la participación de los jóvenes en las industrias del libro y de la música en México*, auspiciado por el Fondo Internacional para la Diversidad Cultural de la UNESCO y en el que participaron 500 jóvenes y 100 adultos. El objetivo era empoderarlos mediante el desarrollo y el fortalecimiento de sus capacidades creativas y empresariales. Germinalia construyó una residencia con estrechos vínculos hacia las expresiones culturales innovadoras de la región.

Este proyecto demuestra la trascendencia de la introducción de nuevos programas de formación y enseñanza para los artistas y otros profesionales de la cultura, especialmente en lo que atañe al empleo de nuevas tecnologías, cuyo conocimiento y capacidad resultan importantes para la participación de los jóvenes en un ambiente informático. Mediante los llamados *start-ups* creativos, Germinalia ha creado ecosistemas digitales culturales que aportan soluciones innovadoras y constituyen una leva para el desarrollo de la región.

El *start-up* consiste en un producto informático de alcances mínimos; representa una solución inicial que pretende satisfacer necesidades básicas identificables de los consumidores culturales. Estos procesos creativos permiten la expansión de nuevos modelos participativos y promueven los vínculos entre arte, diseño, *software* y tecnologías (Pierre Pezziardi y Henro Vedier).

Germinalia parte de la premisa de que los actores culturales que abrevan de la cultura digital están mejor posicionados que los convencionales. El énfasis, por lo tanto, no reside exclusivamente en el imperativo de modernizar la infraestructura y los modelos empresariales tradicionales, sino las reglas inadecuadas de la forma de trabajar.

El precedente de Germinalia demuestra cómo el reconocimiento artístico está estrechamente vinculado con los circuitos tradicionales.

En una economía digital, la producción de expresiones culturales requiere desde luego de la incorporación de la tecnología informática en el caso de las industrias culturales y creativas, especialmente las microempresas y las pertenecientes a la sociedad civil.

La producción

El programa informático Crea Digital colombiano pertenece al ambicioso proyecto Vive Digital para la Gente. La estrategia de este último es la estructuración de un ecosistema digital que estimule tanto la oferta como la demanda en el mercado de conectividad en esta materia. Crea Digital 2018, por su parte, es una convocatoria abierta para la producción de contenidos digitales culturales con potencial comercial. Su objetivo es motivar el desarrollo de propuestas pertinentes y de calidad.

La esencia de proyectos como éste es la promoción de las expresiones culturales en un ambiente digital; para ello la incorporación de tecnología en los procesos de producción de las industrias creativas, específicamente de las micro, pequeñas y medianas empresas, es fundamental. La exploración de nuevas formas de financiamiento reclama el reconocimiento de la investigación y el desarrollo de los creadores informáticos, especialmente de aquellos que sean de utilidad para la difusión de las expresiones mencionadas.

En este contexto, la Unión Europea puso en línea el programa Europa Creativa, tendiente a estimular proyectos dirigidos a las industrias culturales, con una modalidad de financiamiento en el mercado. España no ha hecho menos; desde 2015 ha impulsado deducciones y estímulos fiscales que benefician a los micromecenases en los ámbitos de la cultura y las artes.

Distribución/difusión

Referente importante en este contexto, Retina Latina fue desarrollada con fondos del Banco Interamericano de Desarrollo a través de la iniciativa denominada Bienes Públicos Regionales. El proyecto se originó en marzo de 2016 en el Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias, Colombia, e inauguró el primer portal gratuito de películas e información cinematográfica para el público de la región.

Lo que evidencia Retina Latina en esta etapa de distribución/difusión es la necesidad de crear mercados informáticos emergentes, pues sólo a través de ellos puede consolidarse la oferta de oportunidades (Octavio Kulesz).

En esta etapa emerge la necesidad de adaptar la legislación autoral, toda vez que uno de los grandes equívocos es tratar de ajustar la nueva cultura informática a las categorías anteriores. El 12 de septiembre pasado el Parlamento Europeo aprobó la directiva autoral en el ambiente digital, que se confeccionó, entre otros motivos, para enfrentar al llamado GAFa (Google, Amazon, Facebook y Apple) y obligarlo a concertar acuerdos con los creadores. La discusión no estuvo exenta de problemas, especialmente por la controversia sobre la censura.

Para dar una aproximación de lo anterior, la asimetría con el portal musical Spotify es sensible. En tanto que YouTube acredita al creador un dólar estadounidense, Spotify paga 18 dólares.

El acceso

El ambiente informático ha venido a trastocar también las nociones tradicionales del acceso a la cultura en diferentes rubros, como las bibliotecas y los museos.

Las primeras se ubican singularmente en este tema. En el caso de México, una de las tradiciones más recurridas es edificar inmuebles y colmarlos de archivos y de libros, pero con graves deficiencias de catalogación y, por tanto, de consulta. Si bien este aspecto puede considerarse trascendente, la enseñanza de la lectura no lo es menos, pues de hecho se ha convertido en uno de los problemas nacionales más graves.

Ahora la economía digital obliga a gestar ideas novedosas, como lo es la biblioteca *fuori mura*. El internet modificó las modalidades de aprendizaje, ya que permite a todo individuo, grupo o comunidad cultural allegarse una multitud de recursos, así como aprender a su propio ritmo y fuera de los recintos tradicionales de formación, lo que ahora se conoce como *OpenClassRooms*.

La Culturethèque francesa, mediante la cual es posible acceder desde cualquier parte del orbe a los libros escritos en francés, es sin duda uno de los proyectos más exitosos dentro de este escenario.

Europa se significa por ser el mayor productor de libros a nivel universal, con 500 mil títulos anuales. Conforme a las estadísticas de la Federación Europea de Libros, el *ebook* representa ya 5% del total de la producción editorial, con un crecimiento sostenido. En Reino Unido, Amazon controla 90% del total del mercado de *ebook*, en tanto que Alemania desplazó a Amazon a través de la plataforma digital Tolino en el mercado de libros alemanes.

Los museos no han sido la excepción; para éstos la nueva cultura informática representa un gran desafío. España creó una red digital de colecciones museísticas cuyo objetivo es reunir acervos de



distintas especialidades, ámbitos temáticos y geográficos, sean de instituciones públicas y privadas, así como hacer accesibles en línea contenidos digitales y crear un espacio de difusión del conocimiento sobre los mismos. Para ello el gobierno español desarrolló las colecciones en red conocidas como Cer.Es, un catálogo colectivo en línea que reúne información e imágenes de una importante selección de bienes culturales, los cuales integran las colecciones de todos los museos pertenecientes a la red digital.

En esencia, el debate sobre el acceso a la cultura en este ambiente informático se concentra en los vínculos existentes entre los ecosistemas culturales y las nuevas tecnologías.

Quebec lanzó un programa cultural digital que tuvo una repercusión importante en las negociaciones del T-MEC. Esta iniciativa se concentra en la consolidación de las capacidades digitales en el ámbito cultural, el manejo adecuado de las nuevas tecnologías, y la creación y difusión de contenidos digitales, entre otros aspectos.

La agenda digital cultural

Como resultado de la Declaración de Veracruz, complementada por el Plan de Acción Cuatrienal de la Cooperación Iberoamericana 2015-2108 (PACCI), se creó la Agenda Digital Cultural para Iberoamérica. Esta declaración establece el imperativo de consolidar el espacio cultural iberoamericano e insertarlo en las redes mundiales de información, lo que entraña promover la participación de la sociedad en la cultura digital, en las industrias creativas, en la generación de contenidos locales compartidos y en la preservación del patrimonio cultural, con estricto respeto a la diversidad en esta materia.

En la Declaración de Antigua, Guatemala, suscrita en 2017, se observa un optimismo mayor. Se destacó ahí la creación de la Biblioteca Digital del Patrimonio Iberoamericano. En el caso de México se tenía previsto que la Biblioteca Nacional se agregaría a este proyecto hasta el presente año. También destaca la Enciclopedia de la Literatura y la creación del canal *Señal que nos une*, que inició sus emisiones en diciembre de 2015.

Las iniciativas del Grupo de Trabajo para la Agenda Digital Cultural para Iberoamérica de diciembre de 2014, el cual se congregó en la Ciudad de México, son muy ambiciosas, pues propugnan la digitalización y divulgación del patrimonio cultural de Iberoamérica, la difusión en internet de contenidos iberoamericanos de alta calidad, así como el acceso a los mismos, con estricto respeto a la diversidad cultural y a los derechos de propiedad intelectual, y el impulso al desarrollo de empresas y emprendedores culturales iberoamericanos.

La conclusión del Secretariado General Iberoamericano/Secretaría para la Cooperación Espacio Cultural Iberoamericano/Agenda Cultural para Iberoamérica en cuanto a los avances registrados hasta abril de 2018, expuesta en Antigua, es contundente: la región está en pleno tránsito de lo analógico a lo digital.

El T-MEC

El T-MEC contrasta sensiblemente con la Agenda Cultural Digital para Iberoamérica y con las Directrices Operativas de la UNESCO, ya que sus fundamentos son radicalmente distintos. Sin embargo, las sorpresas en su conclusión son marginales, pues el T-MEC adopta el modelo desarrollado por el Tratado de Asociación Transpacífico (TPP, por sus siglas en inglés). México y Canadá ya se habían plegado al mismo, lo que facilitó la concreción del T-MEC.

Este instrumento es omnicompreensivo en lo que se refiere a los productos digitales; integra los programas de cómputo, texto, video, imagen, sonido o cualquier otro producto que haya sido di-

gitalmente encriptado, producido para ventas comerciales o de distribución y que pueda ser transmitido electrónicamente (artículo 19.1). Más aún, ninguna de las partes puede imponer cuotas arancelarias o cualquier otro cargo a la importación o exportación de productos digitales transmitidos electrónicamente (artículo 19.3). Este Capítulo 19, asociado al 20 relativo a la propiedad intelectual, es uno de los ejes del T-MEC.

Ante ello, la inquietud de Canadá era evidente, máxime que la definición de producto digital es expansiva (artículo 19.3). El problema para ese país no era menor. Su Ministerio de Economía calcula que 650 mil empleos canadienses dependen de las industrias culturales, por lo que buscó protegerlos, especialmente los de las industrias editorial y audiovisual. Esta es la racionalidad del régimen de excepción prevista en el Capítulo 32 (artículo 32.6 y especialmente el 32.6.2), lo que permitirá a ese país crear y asegurar la diversidad de contenidos, incluso en el ambiente informático.

El balance empero es precario. El T-MEC se inserta en un contexto esencialmente comercial; existe una evidente exclusión de la naturaleza binaria cultura-economía, y cualquier producto o servicio que pretenda sustraerse al régimen general será excepción y observado con suspicacia.

A ello habría que agregar la penetración inédita de las plataformas universales. GAFAM se acrecienta constantemente; conforme a datos de la UNESCO del 2017 (es difícil su sistematización por la resistencia de estos conglomerados a dar a conocer sus cifras), por cada minuto en internet se realizan en Google 2 millones 400 mil visitas; en Facebook, 601 mil 89, y en YouTube, que depende de Google, un total de 2 millones 780 mil. Corresponde por lo tanto a GAFAM determinar el modelo de acceso a los contenidos, las expectativas de las sociedades y la orientación de sus gustos.


Epílogo

El punto de origen de cualquier análisis debe partir de un enunciado: el advenimiento de la economía digital. Ahora los nuevos creadores mexicanos, que son portadores de identidad, se asocian a la diversidad cultural y protagonizan la cadena de valor cultural. Éstos deben tener acceso a una metodología que implique interactividad y colaboración en el diseño de políticas públicas.

La encrucijada estriba en construir un internet seguro, democrático, multicultural, incluyente y transparente que pueda beneficiar al conjunto de la población, con independencia y múltiples actores que aseguren contenidos abiertos. Un internet con estas características constituye una garantía para los individuos, grupos y comunidades culturales que promueven la diversidad. Proteger sus derechos es proteger la innovación y la creación, lo que vigoriza las industrias culturales y creativas, que son un estímulo para el crecimiento económico y el desarrollo.

La innovación debe ser permanente, aun cuando no sea tecnológica. Por su parte, la tecnología debe ser neutral y asumirse como un medio para la difusión del conocimiento libremente compartido.

El internet ha modificado radicalmente los modelos económicos, así como la forma de producir y distribuir bienes y servicios, y ha permitido la circulación de éstos. Es un formidable vector de desarrollo, ya que facilita la inclusión de las personas y favorece las innovaciones.

Un estudio pormenorizado del T-MEC y los que le sucedan podrán agregar otros elementos de análisis y una mejor perspectiva de los alcances de este instrumento. Solamente a partir de ello se desentrañarán las consecuencias culturales y de legalidad del T-MEC en nuestro país. 

*Doctor en derecho por la Universidad Panthéon-Assas.