



DE LA CULTURA COMUNITARIA A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

CASOS INSPIRADORES DEL PAÍS VASCO
CAMINO A MONDIACULT 2025

Publicación de UN Etxea - Asociación del País Vasco para la UNESCO.
Isozaki Atea - Plaza de la Convivencia, Paseo de Uribitarte 12, Local 2.
48001 Bilbao, Bizkaia.

© UN Etxea - Asociación del País Vasco para la UNESCO, 2025.

Autora: Begoña Guzmán Sánchez.
Contacto: b.guzman@unetxea.org
<https://unetxea.org/>

Esta publicación ha contado con el apoyo del Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación de España.



Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 España

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra bajo las siguientes condiciones: Debe reconocer la autoría de la obra. No puede utilizar esta obra para fines comerciales. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

Licencia completa: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/deed.es>

Imagen de portada y de la página 4 generadas por IA.

Fotografías: UN Etxea / Kamanga Influencers Club.

IDEAS CLAVE

“Los derechos culturales son parte integrante de los derechos humanos, que son universales, indisociables e interdependientes. El desarrollo de una diversidad creativa exige la plena realización de los derechos culturales, tal como los definen el Artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos y los Artículos 13 y 15 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Toda persona debe tener la posibilidad de expresarse, crear y difundir sus obras en la lengua que desee y en particular en su lengua materna; toda persona tiene derecho a una educación y una formación de calidad que respeten plenamente su identidad cultural; toda persona debe tener la posibilidad de participar en la vida cultural que elija y conformarse a las prácticas de su propia cultura, dentro de los límites que impone el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales.”

Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural (UNESCO, 2001).

“Los Estados Miembros deberían velar por que los estereotipos de género y los sesgos discriminatorios no se trasladen a los sistemas de IA, sino que se detecten y corrijan de manera proactiva. Es preciso esforzarse por evitar el efecto negativo combinado de las brechas tecnológicas para lograr la igualdad de género y prevenir la violencia contra las niñas y las mujeres, así como contra los grupos insuficientemente representados, que puede manifestarse en forma de hostigamiento, acoso o trata, incluso en línea.”

Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial (UNESCO, 2022).

“Nosotros/as, los/as ministros/as de Cultura, (...), nos comprometemos en favor de un multilateralismo reforzado, que reconozca la cultura como un bien público mundial con un valor intrínseco para facilitar e impulsar el desarrollo sostenible, (...). Instamos al Secretario General de las Naciones Unidas a que asiente firmemente la cultura como bien público mundial y la integre como objetivo específico en sí mismo en la agenda para el desarrollo más allá de 2030.”

Declaración final - Conferencia Mundial de la UNESCO sobre las Políticas Culturales y el Desarrollo Sostenible MONDIACULT. (UNESCO, 2022).

CONTENIDOS

Ideas clave (pág. 3)

Contenidos (pág. 4)

De la cultura comunitaria a la inteligencia artificial (pág. 5)

Casos inspiradores.

KULTURSISTEMA (pág. 7)

ARAI DANZA (pág. 9)

AFRIKALDIA - FESTIVAL VASCO DE CINES AFRICANOS (pág. 11)

KAMANGA INFLUENCERS CLUB (pág. 13)

COLECTIVA FEMIAS (pág. 15)

Contribución al Informe sobre inteligencia artificial y creatividad de la Relatora Especial de la ONU en la esfera de los derechos culturales. Colectiva Femias y UN Etxea. (pág. 17)

Recursos (pág. 23)



DE LA CULTURA COMUNITARIA A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Begoña Guzmán Sánchez
UN Etxea - Asociación del País Vasco para la UNESCO
Responsable de Cultura

La Conferencia Mundial de la UNESCO sobre Políticas Culturales y Desarrollo Sostenible, Mondiacult 2025, se presenta como una oportunidad única para situar la cultura en el centro de la agenda internacional del desarrollo. En ese marco, urge destacar la relevancia de los derechos culturales como componente esencial de los derechos humanos y eje fundamental para abordar los desafíos contemporáneos, entre ellos, las crecientes desigualdades, el uso ético de la inteligencia artificial, la crisis climática o los discursos de odio, entre otros. La experiencia local y comunitaria, especialmente la protagonizada por agentes culturales diversos desde el ámbito artístico, educativo y social, constituye una aportación indispensable a este debate global.

Los derechos culturales, como se ha señalado desde el mandato de la Relatora Especial de las Naciones Unidas en la esfera de los derechos culturales, no se refieren exclusivamente a la protección del patrimonio o de las expresiones culturales, sino que promueven las condiciones necesarias para que todas las personas, sin discriminación, puedan acceder, participar y contribuir activamente a la vida cultural. Este enfoque, afirmado en la Observación General Nº 21 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, reconoce que los derechos culturales son universales, interdependientes y esenciales para el desarrollo sostenible. Tal y como planteamos en la presente relatoría de la jornada *“De la cultura comunitaria a la inteligencia artificial”* celebrada en Hibridalab en abril de 2025 (Vitoria-Gasteiz, Álava), la cultura no puede entenderse como un añadido al desarrollo, sino como su motor fundamental, una dimensión vital para que el desarrollo sea legítimo, equitativo y transformador. Pensemos en prosperidad.

En este sentido, prácticas como las presentadas en la jornada y en este documento como Arai Danza, Afrikaldia, Colectiva Femias o Kamanga Influencers Club permiten ilustrar cómo la participación cultural activa desde lo local puede conectar con los desafíos globales.

Arai Danza, desde su enfoque inclusivo, subraya el derecho a la creación cultural de personas con diversidad funcional y con discapacidad psíquica y/o intelectual; Afrikaldia promueve el derecho a la representación y visibilidad de comunidades afrodescendientes a través del cine, así como una industria cinematográfica que refleje diferentes realidades y discursos; Colectiva Femias cuestiona los sesgos algorítmicos en las imágenes generadas por IA y propone pedagogías críticas para su transformación; Kamanga Influencers genera un espacio para la producción y circulación de narrativas diversas. Estas experiencias, situadas en el País Vasco, dialogan con las agendas globales de derechos culturales, transformación social y justicia tecnológica.

La cultura comunitaria, entendida como aquella que se construye desde abajo, con participación ciudadana, articulación local y compromiso con las diversidades, es clave para el ejercicio efectivo de los derechos culturales. Y lo es aún más en un momento histórico en el que la transformación digital y la irrupción de la inteligencia artificial están alterando profundamente las formas de crear, acceder y distribuir contenidos culturales.

La IA plantea enormes oportunidades pero también riesgos considerables, especialmente cuando sus usos reproducen desigualdades estructurales o perpetúan sesgos sociales. Desde esta perspectiva, los derechos culturales deben ser el marco desde el cual se aborden las políticas públicas sobre digitalización, garantizando que la tecnología esté al servicio de la diversidad cultural y no al revés.

Mondiacult 2025 ha identificado la inteligencia artificial como uno de sus ocho ejes temáticos clave. Esto debe leerse como un llamado urgente a situar la IA bajo el escrutinio ético de los derechos humanos y culturales. El trabajo de organizaciones como Femias, que evidencian los sesgos de género en los sistemas de generación de imágenes por IA, demuestra que es posible incidir en los marcos tecnológicos desde la creatividad, el arte y la pedagogía crítica. Su manual para la generación de imágenes libres de sesgos es una herramienta útil no solo para creadores/as, sino también para responsables de políticas culturales. Incluimos al final del presente documento la contribución realizada por Colectiva Femias, con el apoyo de UN Etxea, al informe temático sobre inteligencia artificial y creatividad de la Relatora Especial de la ONU en la esfera de los derechos culturales.

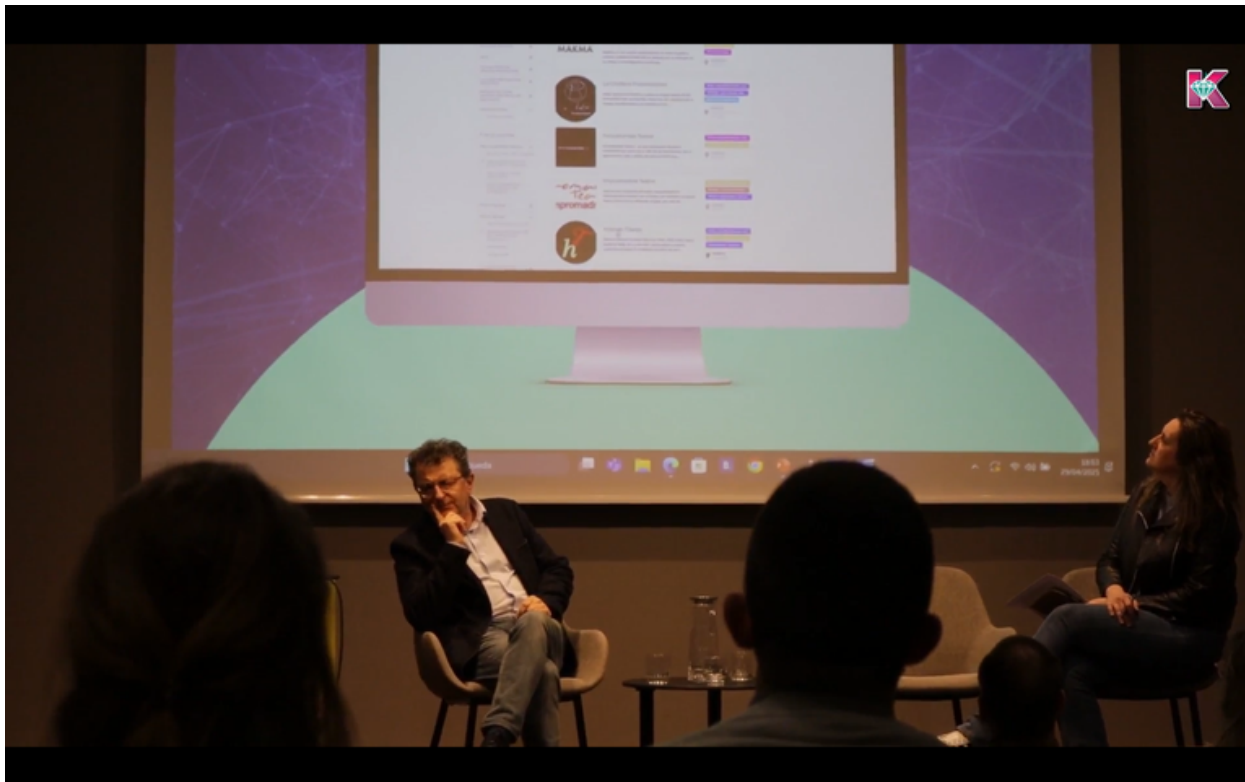
Asimismo, el proyecto Kultursistema, impulsado por Conexiones Improbables, representa un esfuerzo innovador por mapear y hacer visible el ecosistema cultural y creativo mediante el uso de herramientas tecnológicas avanzadas. Su integración de inteligencia artificial para clasificar, conectar y visibilizar agentes culturales refuerza la idea de que los datos y la tecnología pueden usarse con responsabilidad para fortalecer los derechos culturales, siempre que se orienten desde un enfoque de equidad, participación y reconocimiento de las prácticas periféricas.

Los derechos culturales deben, por tanto, ocupar un lugar central en la hoja de ruta de Mondiacult 2025. No solo como un eje temático más, sino como el prisma desde el que analizar los demás temas: la acción climática, la educación, la economía de la cultura, el patrimonio o la propia IA. La cultura es un derecho, pero también es el espacio simbólico y material desde el cual repensamos el sentido del desarrollo. En este sentido, garantizar el derecho a participar en la vida cultural implica garantizar también el derecho a imaginar y construir futuros posibles.

Desde el País Vasco, experiencias como las presentadas en la jornada celebrada en Hibridalab y recogidas en esta relatoría y el vídeo de la misma, aportan un conocimiento situado, sensible a las diversidades y consciente de los retos actuales entre innovación tecnológica y justicia social. Esta contribución, basada en la práctica, puede alimentar los debates de Mondiacult 2025 y ayudar a que la próxima agenda global del desarrollo incorpore la cultura no como una herramienta instrumental, sino como un pilar fundamental para la dignidad humana, la sostenibilidad planetaria y la prosperidad anhelada por cada pueblo.

CASOS INSPIRADORES

KULTURSISTEMA



Roberto Gómez de la Iglesia

Algunas características del ecosistema cultural y creativo del País Vasco

Roberto Gómez de la Iglesia, director de Conexiones Improbables y del proyecto Kultursistema, describe el ecosistema cultural y creativo del País Vasco como “no demasiado distinto a como los existentes en nuestro entorno más cercano”. Se caracteriza por una alta oferta cultural y creativa, sin embargo, añade “con mucha *microoferta* para mucha *microdemanda*. Hay muchas pequeñas organizaciones haciendo muchas cosas para públicos muy concretos”. Aún siendo un territorio no muy grande, “hay gran nivel cultural y artístico, tenemos un buen número de premios nacionales de cultura y organizaciones reconocidas internacionalmente. (...) Somos muchas organizaciones con no mucha relación entre nosotras, con unas entidades públicas que podrían reforzar su rol de coordinación e impulsar una mayor cohesión”, apunta Gómez de la Iglesia.

También se observa que las políticas de comunicación cultural tienen margen de mejora, con unas instituciones públicas que se centran en comunicar sus propias actividades y proyectos, y que apenas se hacen eco de iniciativas de otras entidades. En general, estamos ante un ecosistema en el que prevalecen organizaciones pequeñas, con escasos recursos y, por tanto, con mucha dificultad para posicionarse en el mercado, ser reconocibles y ser proyectos viables a largo plazo, debido también a una alta dependencia de financiación pública. “Este es un territorio donde la oferta cultural ha sido tradicionalmente gratuita o muy barata. Y esto, aunque creamos que no, va en detrimento de la percepción de valor de la propia oferta cultural”.

KULTURSYSTEMA propone una matriz (o conjunto de matrices) de categorización para el mapeado, interpretación y análisis de los ecosistemas culturales y creativos. Pretende reflejar su diversidad en cuanto a sectores y subsectores, eslabones de la cadena de valor, tipología de agentes que intervienen en este ámbito, así como las características de los impactos y retornos fundamentales.

Kultursistema es una metodología desarrollada por Conexiones improbables a partir de una conceptualización realizada por Ricardo Antón y Roberto Gómez de la Iglesia para la Asociación Profesional Karraskan. Hacia el año 2020 iniciaron un proceso de digitalización a partir del acuerdo de unas taxonomías, esto es, un sistema de clasificación y organización de la información, al identificar y agrupar características comunes del sector cultural y creativo.

Su objetivo es favorecer un acercamiento lo más rico y actualizado posible a los ecosistemas culturales y creativos, incluyendo agentes y prácticas nuevas, o que emergen del cruce de tipologías preexistentes, y que difícilmente encajan en los marcos de análisis convencionales. Esta aproximación a la realidad permite evidenciar el carácter dinámico y cambiante de los sectores culturales y creativos, tanto *per se* como fruto de la multiplicidad de relaciones con otras disciplinas y ámbitos de actividad, así como de la influencia de los cambios tecnológicos, de los marcos institucionales de referencia o de los valores sociales.

La plataforma permite de manera individual completar un perfil de agente cultural/creativo. El proceso mismo de cumplimentado de información se convierte en un proceso de autorreflexión muy útil para la definición de la estrategia propia del agente. Además, en el último año, en colaboración con la Universidad Politécnica de Cataluña, han desarrollado un buscador y un clasificador específico basado en la inteligencia artificial que trabaja con seis modelos de lenguaje diferentes combinados. Eso permite captar toda la información pública presente en el espacio digital. Toda esta información pública pasa a ser ordenada y clasificada gracias a un sistema de traspaso a fichas.

Su objetivo es acabar el año 2025 con 100.000 registros y superar en 2026 la barrera de los 450.000 registros. Su aspiración es llegar a ser la la plataforma de referencias culturales más importante del mundo.

¿Quién impulsa Kultursistema? Conexiones improbables.

Conexiones improbables es una Plataforma que propicia procesos exploratorios para la innovación y la transformación de las organizaciones mediante experiencias de base artística y cultural. Lleva a cabo iniciativas de investigación colaborativa y de co-creación para la transformación organizativa y social mediante la innovación. Estas iniciativas, que se basan en los principios de la innovación abierta, consisten en la introducción de las artes y la cultura en los equipos de las empresas y organizaciones de todo tipo y tamaño (ámbitos distintos, disciplinas diferentes y personas diversas) geranio conexiones, supuestamente improbables, pero posibles. Conexiones improbables está promovida desde la consultoría c2+i, Cultura, Comunicación, Innovación, empresa que impulsa procesos creativos y nuevos ámbitos de relación entre la economía, la cultura y las organizaciones.

Puedes ser parte de Kultursistema en <https://www.kultursistema.com/>

CASOS INSPIRADORES

ARAI DANZA



Ainhoa Gago, Paula Samaniego y Willi Reguero

Arai Danza es una asociación cultural de danza con sede en Vitoria-Gasteiz, fundada en 1997 por las hermanas Arantxa y Ainhoa Gago. Su objetivo principal es crear un espacio para fomentar la práctica de actividades relacionadas con la danza, la expresión corporal y el movimiento, favoreciendo el desarrollo socio-personal y físico del individuo.

Desde 1998, Arai Danza se dedica a formar bailarines/as y ha presentado diversas coreografías, incluyendo espectáculos infantiles, temáticos y de nuevo circo. La asociación también proporciona un marco que facilita la participación y la creatividad de personas con capacidades diversas, en especial, personas con discapacidad psíquica y/o intelectual.

Uno de sus proyectos más destacados es "**Miradas cruzadas**", un proceso creativo de tres años que ha dado como resultado un espectáculo de danza inclusiva protagonizado por jóvenes con discapacidad intelectual. Esta obra busca visibilizar cómo se sienten y ven el mundo, y cómo son mirados/as por los demás. El espectáculo se basa en testimonios reales contados en primera persona por sus componentes, con movimientos que parten de sus improvisaciones y coreografías adaptadas a cada cuerpo y sus características.

La pieza está interpretada por Irene Aguirreurreta, Ariane Bustinza, Uxia Feijóo, Irune de la Morena, Nerea Fernández de Retana, Nerea Urrutia, Aitziber Perea, Izaro Martínez, Maider Alonso, Jon Abad, Laura Cid, Paula Samaniego, Lorena García de Vicuña, Víctor Arillaga, Willi Reguero y Uxue Olano.

Paula Samaniego y Willi Reguero, bailarines de Arai Danza, explican que participar en esta compañía es fundamental en sus vidas. Reinvidican estos espacios como propios, en los que contar sus vivencias y cómo se sienten, y saber que están siendo escuchados, no solamente mirados y juzgados. Willi Reguero se presenta como bailarín, lleva formándose desde hace 15 años y con la obra “Miradas Cruzadas” han conseguido llenar teatros de la ciudad.

Por este trabajo, Arai Danza recibió el premio BeBai a las buenas prácticas en los servicios sociales de Álava en 2024. Este reconocimiento fue otorgado por la Diputación Foral de Álava, destacando la labor de la asociación en la mejora de la calidad de vida de colectivos como las personas con discapacidad intelectual.

Arai Danza continúa desarrollando proyectos que integran la danza con el compromiso social, promoviendo la inclusión y la diversidad a través de sus montajes y actividades. Actualmente están llevando a cabo un **programa de mediación en centros escolares** para dar a conocer el trabajo creativo e interpretativo que realizan los/as bailarines/as con discapacidad intelectual. Este proyecto tiene una parte previa de preparación con el cuerpo docente del centro escolar, posteriormente la presentación de la pieza y finalmente el encuentro entre alumnado y bailarines/as. También organizan colonias de verano y programas de danza a los que llegan menores en situación de vulnerabilidad.

Como dice Ainhoa Gago, “poner el cuerpo y la danza al servicio de todas las historias que tengan que ser contadas, (...) Más allá del cuerpo que tengas y las características que tengas”.

Con motivo de la jornada celebrada en Híbridalab, centro que promueve la innovación social y cultural en Vitoria - Gasteiz, se cursó invitación a Arai Danza para poder desarrollar alguna iniciativa en su espacio.

Sigue a Arai Danza en Instagram.



Paula Samaniego y Willi Reguero



Willi Reguero, Arantxa Gago y Ainhoa Gago en escena

CASOS INSPIRADORES

AFRIKALDIA - FESTIVAL VASCO DE CINES AFRICANOS



Mary Kyere Kusi

Afrikaldia, el Festival Vasco de Cines Africanos, es un festival internacional de cine de carácter competitivo, que tiene lugar en Vitoria-Gasteiz, dirigido a todos los públicos. Es también un espacio cultural de encuentro para profesionales de la industria audiovisual y del público en general donde poder compartir la diversidad cultural de las cinematografías del continente africano y de su diáspora.

El festival cuenta con la colaboración del Gobierno Vasco, el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz y la Fundación Vital, y con la ayuda y la participación de diferentes entidades privadas y del tejido asociativo africano de la ciudad. En 2024 celebró su cuarta edición con una asistencia de récord al registrar un crecimiento del 54%. Ha demostrado su consolidación en la agenda social y cultural de Vitoria-Gasteiz. Además de ser un evento cultural en auge, tiene un importante componente social y educativo, no sólo a través del cine sino también de actividades complementarias dirigidas a la ciudadanía.

Afrikaldia tiene puentes entre sociedades y personas al mostrar la diversidad y la riqueza de las culturas africanas y promueve su conocimiento para romper prejuicios y estereotipos que pueden dificultar la convivencia y el reconocimiento mutuo. Promueve, además, un cine crítico y de calidad para fomentar la conciencia social y la reflexión sobre África y ofrece otros puntos de vista y realidades menos conocidas del continente y su diáspora. Y, por supuesto, pone en valor la producción cinematográfica africana, destacando la contribución de las sociedades africanas a la cadena de producción cinematográfica y el reconocimiento de su talento profesional.

Mary Kyere Kusi, miembro del equipo de coordinación de Afrikaldia, explica que conciben el cine como una herramienta fundamental para transformar la sociedad. Mediante la difusión y la puesta en valor de un cine crítico y de calidad ofrecen nuevas miradas sobre África y contribuyen a la sensibilización y a la concienciación sobre distintas realidades, a veces completamente desconocidas.

Afrikaldia pone el foco en los cines africanos -en plural- porque ese continente produce gran variedad de cine. Es un reflejo de la riqueza cultural, idiomática, musical, etc. que emana del continente africano y de su diáspora en todo el mundo.



Mary Kyere Kusi

Desde la primera edición la **colaboración de la diáspora africana** se consolida, tanto en el diseño como en la realización del Afrikaldia, a través de espacios de trabajo y coordinación. Entre ellas: Afroamericana, As. Djekafo mujeres/Malí, As. Cultural Yoruba/Nigeria, As. Unión y Apoyo del hablante Pular-Haaly Pular, As. Mauritania-Euskadi, As. Ahaneze Ndi Igbo-Vitoria, As. Sahara-Gasteiz, As. Afrika miniaturan/Camerún, As. Mboolo Elkar, As. Ghana Unión, As. Telimele-Euskadi, Kawral Fulbe Afrik Elkarte, Mano Sobre el Corazón y Gambia Euskadi.

Los 5 PILARES. Afrikaldia como...

- red de intercambio y diálogo para el tejido social de Vitoria-Gasteiz, Araba y Euskadi: diversas asociaciones africanas de la ciudad, colectivos, agentes educativos y asociaciones profesionales, culturales, artísticas etc.
- punto de encuentro entre directores y directoras de cine africanas que visitan Vitoria-Gasteiz para dar a conocer sus trabajos a la sociedad y para dialogar con sus habitantes.
- motor económico para el Territorio porque apuesta por la inversión en recursos profesionales y servicios locales.
- certamen de proyección de trabajos audiovisuales en versión original, subtítulos a castellano y euskera, para contribuir a enriquecer la agenda cultural del Territorio.
- evento que, desde el séptimo arte africano y su diversidad, aporta valor a la identidad de Vitoria-Gasteiz, Araba y Euskadi y a la imagen que proyectan al exterior.

La próxima edición tendrá lugar del 28 de octubre al 4 de noviembre de 2025 y, además de la sección oficial del festival, se organizan multitud de actividades en diferentes espacios de la ciudad. El Campus de Álava de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) acoge proyecciones de películas y coloquios; en el Centro Cultural Montehermoso se organiza el encuentro de profesionales de la industria; y el programa de educación de calle complementa las actividades paralelas del festival. Cabe destacar los/las profesionales que se acercan cada año a Vitoria-Gasteiz, las personas de referencia que conforman el jurado y los diseños de cartel de cada una de las ediciones.

Más información en [Afrikaldia - Festival Vasco de Cines Africanos](#).

CASOS INSPIRADORES

KAMANGA INFLUENCERS CLUB



Nelson Daniel y Esther Ogunleye

¿Qué es Kamanga Influencers Club?

Kamanga Influencers Club es una asociación con sede en Bilbao que impulsa desde el año 2022 proyectos de creación audiovisual con un enfoque social, comunitario y diverso. Fundado en el barrio de San Francisco, este espacio nace con la intención de ofrecer a jóvenes —especialmente aquellos con orígenes migrantes o racializados— la posibilidad de pasar de ser meros consumidores digitales a convertirse en creadores de contenido con criterio y responsabilidad.

¿Qué hacen?

Desde Kamanga Studio, su centro de operaciones, desarrollan contenidos que van desde podcasts y vídeos de opinión o humor, hasta entrevistas, reportajes y colaboraciones externas. El estudio también acoge a personas que llegan con sus propias ideas para producir contenidos, convirtiéndose así en un punto de encuentro y producción cultural para perfiles creativos muy distintos entre sí.

Además, Kamanga fomenta la formación práctica en herramientas digitales y producción audiovisual, permitiendo que los participantes se apropien de los medios como forma de expresión y participación social.

¿Cuál es su objetivo?

El propósito de Kamanga es generar un impacto positivo en el entorno digital a través de contenidos comprometidos con valores como la diversidad, la justicia social, el feminismo y el antirracismo. También promueven un uso consciente y ético de las redes sociales, ofreciendo alternativas a los contenidos virales que muchas veces reproducen estereotipos o desinformación.

En este sentido, Esther Ogunleye y Nelson Daniel —miembros destacados del colectivo— han reflexionado sobre el poder y los riesgos de las tecnologías actuales en la creación de contenidos. Según ellos, la facilidad para manipular imágenes y audios permite que, mediante edición, se pueda fabricar un vídeo que diga algo completamente falso. Ambos advierten sobre los peligros de los clips sacados de contexto y subrayan la necesidad de asumir responsabilidad sobre lo que se publica, ya que un fragmento breve puede distorsionar una realidad compleja.

¿Dónde trabajan y con quién colaboran?

Kamanga Influencers Club trabaja desde su espacio en Bilbao, pero ha extendido su actividad a otros lugares, como Durango, donde han desarrollado proyectos para promover la tolerancia y la convivencia intercultural a través de la creación digital. Han establecido vínculos con entidades como Cadena SER Bilbao, el festival BBK Live, UN Etxea o KOOP SF 34, participando en programas que apoyan a jóvenes emprendedores migrantes.

¿Quiénes forman parte del equipo?

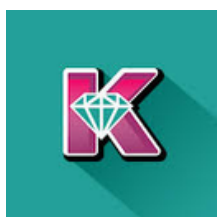
Entre los rostros más visibles están Esther Ogunleye (también conocida como Esther Saugga), periodista bilbaína con ascendencia nigeriana, y Nelson Daniel, quienes han sido impulsores del proyecto y referentes en temas como la ética en la comunicación y la identidad cultural. Junto a ellos, otros jóvenes creadores como Malick Show o Eder aportan contenidos que exploran cuestiones sociales y cotidianas desde una mirada fresca y crítica.

¿Dónde seguirlos?

Kamanga está presente en redes sociales, especialmente en su canal de YouTube, donde publican vídeos de humor, análisis, entrevistas y piezas creativas. También se les puede seguir en Instagram, donde comparten adelantos de sus proyectos, colaboraciones y reflexiones sobre temas actuales.

YouTube: [Kamanga Influencers Club](#)

Instagram: [@kamangainfluencersclub](#)



CASOS INSPIRADORES

COLECTIVA FEMIAS



Alejandra Bueno y Aiskoa Pérez

¿Qué es Colectiva Femias?

Colectiva Femias es una iniciativa que une arte, tecnología y pensamiento feminista para cuestionar y transformar las representaciones de género en la cultura digital contemporánea. Desde una perspectiva interseccional, la colectiva trabaja para visibilizar y dismantelar los sesgos de género presentes en las herramientas de inteligencia artificial (IA) generativa, promoviendo una práctica consciente y crítica en su uso. La colectiva está formada por las artistas e investigadoras Aiskoa Pérez, Laura MM y Alejandra Bueno.

¿Qué hacen?

Juntas desarrollan proyectos de investigación y creación artística que exploran nuevas formas de expresión mediante el uso innovador y experimental de herramientas de IA. A través de la generación de imágenes y textos, buscan desafiar los estereotipos de género y fomentar una visión más inclusiva y diversa en la producción artística. Sus objetivos son:

- Identificar y combatir los prejuicios y estereotipos de género presentes en la programación y uso de herramientas de IA generativa.
- Promover el pensamiento crítico y la práctica consciente en la intersección de arte, tecnología y feminismo.
- Fomentar la igualdad de género en el campo del arte y la tecnología mediante la innovación abierta y transdisciplinar.

Colectiva Femias ha testado las principales IAs de generación de imágenes, como DALL·E, Midjourney y DreamStudio, para identificar y combatir los prejuicios y estereotipos de género presentes en su programación y uso. Su trabajo, plasmado en un manual, destaca la importancia de cuestionar las tecnologías emergentes desde una perspectiva feminista e interseccional, asegurando que la innovación tecnológica avance de manera inclusiva y equitativa.

Manual para la creación de imágenes sin sesgo de género con inteligencia artificial.

Este manual interactivo nace con el objetivo de ofrecer una guía ética y crítica para el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa (Text-to-Image) desde una perspectiva feminista interseccional. Busca combatir los sesgos de género incrustados en los sistemas de IA y promover una representación visual diversa, justa y consciente.



A través de este manual, Colectiva Femias invita a desafiar las narrativas visuales tradicionales y a promover una cultura visual que celebre la diversidad en todas sus formas. Buscan guiar a las usuarias y usuarios en la creación de imágenes que reflejen la pluralidad de identidades y experiencias, evitando la perpetuación de estereotipos y sesgos de género.

Femias explica en su manual: *“La Inteligencia Artificial de conversión de texto a imagen pueden generar imágenes a partir de textos descriptivos. Las instrucciones textuales o frases que guían a la IA en el proceso de generación de la imagen se denominan prompts. Los prompts son esenciales en el proceso creativo de las herramientas TTI porque definen los parámetros dentro de los cuales la inteligencia artificial operará para generar la imagen deseada. Para crear una imagen que satisfaga nuestros criterios y evite los sesgos de género, necesitamos redactar un prompt extremadamente descriptivo. Esto garantizará que la inteligencia artificial siga nuestras instrucciones específicas y evite cualquier inclinación de género potencial. Entre los parámetros que podemos manejar se encuentran (..) edad, sexo y raza. Los orientados hacia la estética como sexualización de la persona representada o su heteronormalidad y por último la narrativa de la propia imagen.”*

Actualmente, Colectiva Femias está trabajando en la adaptación de este manual a una herramienta más interactiva que ayude en la redacción más apropiada del prompt o instrucción que se quiera dar a la IA para la creación de imágenes. Esta herramienta es una app que recibe el nombre de Femprompt y la están desarrollando gracias al premio de creación CAF Elhuyar que han recibido.

¿Dónde seguir a Colectiva Femias?

Web: <https://femias.art/>

Instagram: [@colectivafemias](https://www.instagram.com/colectivafemias)

Os invitamos a leer en la siguiente página 17 la contribución elaborada por Colectiva Femias con el apoyo de UN Etxea al informe temático sobre inteligencia artificial y creatividad de la Relatora Especial de la ONU en la esfera de derechos culturales.

CONTRIBUCIÓN AL INFORME SOBRE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y CREATIVIDAD DE LA RELATORA ESPECIAL DE LA ONU EN LA ESFERA DE LOS DERECHOS CULTURALES.

La Relatora Especial de la ONU en la esfera de los derechos culturales, Sra. Xanthaki, dedica su próximo informe temático a los derechos culturales vinculados a la inteligencia artificial y la creatividad, el cual será presentado durante la 80ª sesión de la Asamblea General de las Naciones Unidas que sesionará en septiembre 2025. Como parte de su labor, ha realizado un llamado a contribuciones para tenerlas en cuenta en la redacción de su informe. Presentamos a continuación la contribución elaborada por Colectiva Femias (Alejandra Bueno, Aiskoa Pérez y Laura MM) con el apoyo de Begoña Guzmán, responsable de cultura de UN Etxea-Asociación del País Vasco para la UNESCO.

GENERAL

Redactamos la presente contribución teniendo en cuenta la Recomendación Sobre La Ética De La Inteligencia Artificial de la UNESCO al compartir las reflexiones sobre las repercusiones positivas y negativas profundas y dinámicas de la inteligencia artificial (IA) en las sociedades, el medio ambiente, los ecosistemas y las vidas humanas, en particular en la mente humana, debido en parte a las nuevas formas en que su utilización influye en el pensamiento, las interacciones y la adopción de decisiones de los seres humanos y afecta a la educación, las ciencias sociales y humanas, las ciencias exactas y naturales, la cultura y la comunicación y la información.

Asimismo, tenemos presente el Objetivo 5. Mejorar la gobernanza internacional de la inteligencia artificial en beneficio de la humanidad del Pacto para el Futuro.

¿Cuáles son los principales retos que plantea la IA a la creatividad humana (entendiendo por tal la creatividad artística, pero también todos los demás tipos de creatividad)?

EL MEDIO ES EL MENSAJE. Principalmente la IA representa una oportunidad para explorar un nuevo medio, entenderlo y sacar todo su potencial con las cualidades y narrativas que el propio medio ofrece. Cada medio tiene una idiosincrasia a ser explorada y cuestionada, cuando surge el video doméstico en los años 60, los artistas comienzan a explorar los límites del propio lenguaje, llevando la herramienta a planos desconocidos o no pensados en un primer momento, lo que permitió buscarle otras funcionalidades o poéticas. La creatividad y los artistas tienen hoy en día la labor de explorar este nuevo medio para generar nuevas retóricas antes no planteadas. Si bien esta exploración a través de la creatividad puede no tener un final concreto, el propio proceso es en sí mismo es parte del producto y en ese recorrido es donde podemos encontrar los fallos y fortalezas que abran nuevas posibilidades.

EL RECHAZO A LO DIFERENTE. Las herramientas digitales de generación, producción y retoque de imagen han ido evolucionando rápidamente desde sus inicios con las primeras cámaras fotográficas. Toda innovación ha supuesto siempre el rechazo por una parte de la sociedad, la invención de la fotografía supuso que el sector más romántico de la imagen rechazara la producción instantánea de retratos por carecer de alma, de la impronta del artista. Y es que cada vez se tiende más a la pérdida de autoría y al cambio de paradigma sobre el artista como creador único.

Hace mucho que la creación es y debe de ser entendida como una colaboración, nos apropiamos de ideas, de elementos y de herramientas para generar nuestras propias mezclas, lo que da lugar a la obra de arte. Inventar algo o crearlo es simplemente dar con la fórmula que combina diferentes elementos, propios o ajenos, por lo que deslegitimar una obra por el medio con el que ha sido creada es como negar el uso de la calculadora por parte de los matemáticos. Por lo tanto uno de los grandes retos es mitigar el gran estigma que se ha generado en torno a la creación de obra con inteligencia artificial, porque si nos paramos a pensar en todos los micro-procesos de ilustración digital o retoque, muchos de ellos comparten las lógicas de los sistemas IA, son fórmulas matemáticas que nos ayudan a crear vectores, formas o ilustraciones.

EL PROMPT Y EL MENSAJE. La inteligencia artificial no imagina, no crea, solo predice cual es la respuesta más probable en base a una indicación otorgada o programada por una persona. Es decir, la creatividad en estos momentos reside en, una vez comprendido el manejo de la herramienta, generar una indicación correcta y precisa para el desarrollo de una respuesta óptima. Si revisamos las creaciones hechas con IA que circulan en medios o redes, parecen hechas todas por la misma persona, comparten una misma estética y mirada, y generalmente su función es informativa. Estas creaciones parten de prompts sencillos, en la actualidad ya se habla de la ingeniería del prompt, digamos que es una rama de estudio que se ocupa de entender cómo hacer un buen prompt. Es aquí donde reside la creatividad, en saber qué pedir y cómo pedirlo, pues si queremos una respuesta de la calidad la pregunta, indicación o prompt ha de ser de calidad también. Quienes entienden estas herramientas y saben comunicarse con ellas consiguen obras singulares que aportan un nivel de lectura superior, porque la estética del resultado no se sitúa en primer lugar sino lo que queremos contar. Es por tanto fundamental que las y los creadores sepan plantear un buen discurso, saber de antemano qué se quiere contar, para poder generar una buena obra.

LAS BASES DE DATOS (BBDD) REFLEJO DE UNA SOCIEDAD. La esencia de cualquier red neuronal es su base de datos, en base a ella predice sus respuestas. Los principales errores que encontramos en las BBDD es que se componen de datos sesgados, datos que no representan a la diversidad de personas e ideas del planeta Tierra. Debido a la gran cantidad de información que necesitan dichos sistemas la criba de la información, así como su categorización no tienen criterios de calidad muy éticos, por lo que ante una sociedad racista, clasista, machista, edadista, capacitista... estos sistemas no pueden evitar dichos comportamientos y acaban rescatando las malas praxis de la sociedad. Evidentemente, esto es solucionable depurando, filtrando y ponderando las respuestas a posibilidades más equitativas. Es aquí donde se abre una gran oportunidad de poder generar otras bases de datos que sean más inclusivas y que no se generen con la precarización laboral del sur global. Por otra parte, la creación de bases de datos propias también es en sí misma un gesto creativo a explorar. Sin embargo, este campo de las bases de datos está abriendo una lucha geopolítica por ver que multinacional saca su IA más potente, lo que provoca que cada región genere sus propios sistemas neuronales con sus propias bases de datos, lo que inevitablemente vuelve a sesgar los datos.

UNA IA SIN ALMA NI REALIDAD. Más que reto es una oportunidad el hecho de que muchas inteligencias artificiales se componen de bases de datos cerradas que no se actualizan a tiempo real con el flujo de datos natural de la red. Son mentes cerradas que en ocasiones se actualizan en base a las propias creaciones o indicaciones de los usuarios.

¿Cómo entendemos la noción de creatividad?

Hoy en día podemos afirmar que la noción de creatividad se adapta a cada época y contexto, pues es la cualidad de entender el mundo de otra forma y ofrecer una mirada distinta a la que originalmente se propone. Es sin duda una cualidad de todos los seres humanos que se desarrolla en mayor o menor medida desde edades tempranas hasta las adultas. La noción romántica de la creatividad como una cualidad intrínseca de los artistas es algo cuestionable y caduco, pues desde hace décadas los estudios de creatividad plantean diferentes herramientas para el fomento de esta, es casi como una metodología de pensamiento que potencia la divergencia frente a la convergencia, una fórmula de pensamiento basada en pequeños procesos concretos o aleatorios. Esto dicho desde la teoría, una teoría que se centra mucho en el contexto de la innovación, pero si nos centramos en el ámbito de la creación la creatividad puede ser entendida como curiosidad, una curiosidad que mueve a la persona a explorar e indagar en una idea o elemento para poder abordarlo desde una perspectiva única.

¿Pueden considerarse “originales” los productos generados por IA y, en caso afirmativo, cuáles son las consecuencias? ¿Qué es la integridad artística en relación con el uso de la IA?

La originalidad de cualquier producto reside principalmente en su mensaje, algo es original por lo que cuenta y cómo lo cuenta, la estética de este también puede ser original sobre todo si está ligada a una idea más allá que a una imagen especular o atractiva. En el caso de las imágenes generadas con IA su originalidad va a partir de la indicación que se le da, es decir en lo que se quiere contar.

El arte generativo nace en los 50 y los 60 cuando artistas como Georges Née o Frieder Nake crean algoritmos que generan visuales en movimiento. Lo creativo en estos casos es el diseño del propio algoritmo, y era original porque creaba algo nuevo y porque usaba algo que no se había usado hasta ahora, herramientas informáticas para la creación artística. En la actualidad hay artistas que crean sus propios algoritmos y otros que usan los ya creados, en un principio esto es innovador, al igual que empezar a pintar con pinceles fue innovador, pero no deja de ser creativo ni original un cuadro al óleo porque lleven siglos pintando con esa técnica. Un cuadro al óleo pintado con pinceles será creativo y original dependiendo de su mensaje y su proceso. La creatividad y la originalidad no viene estrictamente supeditada por el medio y los materiales, sino por un conjunto de ideas, materiales, medios y procesos.

A los artistas se les reconoce principalmente por su discurso, por su línea de trabajo, la obra de arte vacía de contenido tan sólo es legítima si su objetivo es precisamente hablar de la falta de contenido, ejercicio parecido a lo propuesto por el dadaísmo. Esta corriente fue fuertemente criticada por carecer de creatividad y originalidad, sin embargo, supuso un cambio de paradigma y una ruptura con el clasicismo visual. Abrió el campo del arte a nuevas formas de pensamiento, acción y lenguaje. Su aparente "poca creatividad" era en realidad una crítica radical al sistema del arte, lo cual lo vuelve profundamente creativo desde un punto de vista conceptual.

POLÍTICAS Y PRÁCTICAS

**¿Qué medidas se han adoptado para proteger la creatividad humana de las amenazas que plantea la IA?
¿Qué medida(s) sería(n) la más adecuada(s) para lograr este objetivo?**

Esta pregunta plantea que la IA es una amenaza directa a la creatividad humana, lo cual presupone una oposición que no compartimos. Podemos decir que más que proteger la creatividad humana de una supuesta amenaza, los debates actuales giran y deben girar en torno a cómo regular el uso de herramientas de IA para garantizar condiciones justas, éticas y transparentes en los procesos de creación. La creatividad no se anula con IA; se transforma, dialoga y se reconfigura.

Proporcione ejemplos de buenas prácticas para fomentar la creatividad humana a través de la IA.

Hay muchos artistas que utilizan la IA para hablar del propio medio, investigarlo y explorarlo con el fin de encontrar nuevas retóricas. Explorar un nuevo medio es siempre un campo muy interesante para trabajar la creatividad humana. Artistas como Refik Anadol entrena modelos con datos sensoriales (como imágenes cerebrales o paisajes sonoros) para generar visualizaciones inmersivas que reinterpretan percepciones humanas. En su caso es una creación compartida, genera IAs con personalidades muy concretas para generar una mirada hacia el futuro.

En procesos que pueden ser más tediosos o para los bloqueos artísticos la IA es una gran herramienta para agilizar etapas específicas de un proyecto (brainstorming visual, generación de texto, análisis estructural), permitiendo mantener el control humano en lo conceptual y narrativo. Un campo muy interesante es usar los límites de la IA como terreno fértil: lo ilógico, lo poético, lo ambiguo o lo afectivo son espacios donde la creatividad humana brilla y la IA puede ser un contrapunto. O simplemente centrarnos en los errores de la IA, aquello que supuestamente es un descarte encontrarle la poética como el colectivo Xenovisualstudiess6.

¿Incluye o debería incluir la educación y la educación artística la enseñanza de herramientas de IA y su uso?

No incluir el aprendizaje de las herramientas IA en las escuelas es como no hablar de los conflictos actuales en la enseñanza de la Historia en las aulas. No se puede negar la actualidad, hay que estar siempre a la vanguardia del conocimiento y por supuesto de la tecnología, pero lamentablemente, la educación artística en España está al debe no solo con la IA sino con la disciplina artística en general. Si bien el arte y todas sus herramientas y potencialidades son indispensables para manejarnos en una sociedad que es visual e imprevisible, parece que estas habilidades son algo que tenemos innato como seres humanos, que no es necesario desarrollar ni cuestionar.

En este contexto, la educación —y en especial la educación artística— debería incluir la enseñanza de herramientas de IA, pero no solo como instrumentos técnicos, sino como parte de un ecosistema cultural, simbólico y social mucho más amplio. Saber construir una descripción mediante un prompt no implica saber construir una imagen significativa. La estética puede estar resuelta por la propia herramienta, pero el mensaje, el sentido y la intención deben venir de la persona. Y para eso es esencial una formación sólida en alfabetización visual y artística. Debemos tener mucho cuidado con no volver a caer en una enseñanza centrada solo en lo técnico o racional, dejando de lado lo sensible, lo emocional y lo colectivo.

De hecho, si hubiese que priorizar, sería preferible que el alumnado saliera con una formación crítica y creativa en arte y cultura visual: con esas bases, ya serán capaces de aprender por sí mismas las herramientas tecnológicas que les permitan expresarse y representar el mundo.

Desde Femias, hemos desarrollado varias herramientas para trabajar con IA desde esta perspectiva, como el Manual o Femprompt, que permiten explorar el uso del lenguaje en la construcción de imágenes. Pero a la hora de trasladarlas a las aulas nos hemos dado cuenta de que el trabajo es mucho más profundo, no se trata solo de aprender a usarlas, sino de experimentar, debatir y decidir colectivamente qué imágenes nos representan, cuáles no y porqué.

¿Cómo protegen las leyes los derechos de los artistas y otros creadores en relación con los contenidos utilizados por la IA? ¿Cuáles son los derechos de los autores en la creación generada por IA? Proporcione ejemplos.

No hay una regulación clara al respecto, las leyes se están adaptando poco a poco a los progresos de la IA. dependiendo de países o continentes la regulación cambia, supuestamente, los derechos de los artistas se protegen limitando el uso de sus obras para entrenar modelos de IA sin consentimiento, pero es algo muy difícil de controlar. En cuanto a las creaciones realizadas íntegramente con IA también hay diferencias dependiendo de la zona geográfica, podemos encontrar países que no otorgan derechos de autor al creador que hay realizado su obra con IA y también podemos encontrar todo lo contrario.

¿Cuáles son las prácticas en materia de información sobre contenidos generados por IA? ¿Cuáles serían las mejores prácticas?

En general, no existe ninguna norma que nos obligue a informar sobre si un contenido ha sido generado con inteligencia artificial. Esto puede convertirse en un problema cuando se trata de imágenes con intención informativa o documental. Este tipo de imágenes han estado tradicionalmente asociadas a la noción de verdad, y ha tenido un fuerte vínculo con lo real o lo sucedido. Si bien ya antes de la IA existían imágenes falsas o manipuladas, hoy las posibilidades técnicas son mucho mayores. Por eso, además de incorporar etiquetas o marcas de origen en las imágenes generadas por IA, o al menos créditos que indiquen su procedencia, es fundamental educar a la ciudadanía en la idea de que la imagen no siempre representa una verdad objetiva y que deben cuestionarla, tanto la imagen como el medio que la difunde.

En el ámbito artístico, sin embargo, la problemática es diferente. Lo importante de la representación visual en el arte es el mensaje o la intención detrás de la imagen. De la misma forma que no siempre se especifica si una obra ha sido realizada con un teléfono móvil, una cámara de fotos o si ha sido editada con Photoshop, centrarse exclusivamente en si se ha usado IA puede desviar la atención del contenido y del sentido de la obra. No obstante, esto no impide que, cuando sea relevante, se pueda aportar información sobre el proceso creativo, especialmente si se busca transparencia o reflexión crítica sobre las herramientas utilizadas. Otro problema es que el contenido generado con IA, a pesar de su uso extendido, tiene muy mala reputación en muchos ámbitos y es socialmente poco valorado. Por este motivo, en muchos casos se evita informar que una imagen ha sido creada con estas herramientas. Si consiguiéramos normalizar su uso y desestigmatizar estas prácticas, muchas más personas hablarían abiertamente del uso de la IA.

Cabe destacar que algunas plataformas y redes sociales ya permiten etiquetar las imágenes como generadas con IA, en este caso sería interesante también que las personas usuarias se fijaran en qué estéticas tienen estas imágenes y que posibilidades abren, de esta manera también, nuestro propio ojo serviría de filtro para detectarlas. El problema es que consumimos tantas imágenes al día, que lo de menos es su contenido visual, lo importante es que sean atractivas para el sistema, y desgraciadamente las imágenes generadas con IA cumplen a la perfección los cánones del actual sistema visual.

RECURSOS

UNESCO. Web MONDIACULT 2025.

UNESCO (2022). Declaración final - Conferencia Mundial de la UNESCO sobre las Políticas Culturales y el Desarrollo Sostenible MONDIACULT.

UNESCO (2022). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial.

UNESCO (2001). Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural.

UN Etxea. Web Cultura y Desarrollo Sostenible. Euskadi 2030.

UN Etxea (2023). Contribución al Informe de la Relatora Especial de la ONU en la esfera de los Derechos Culturales sobre los derechos culturales y la gobernanza del desarrollo.

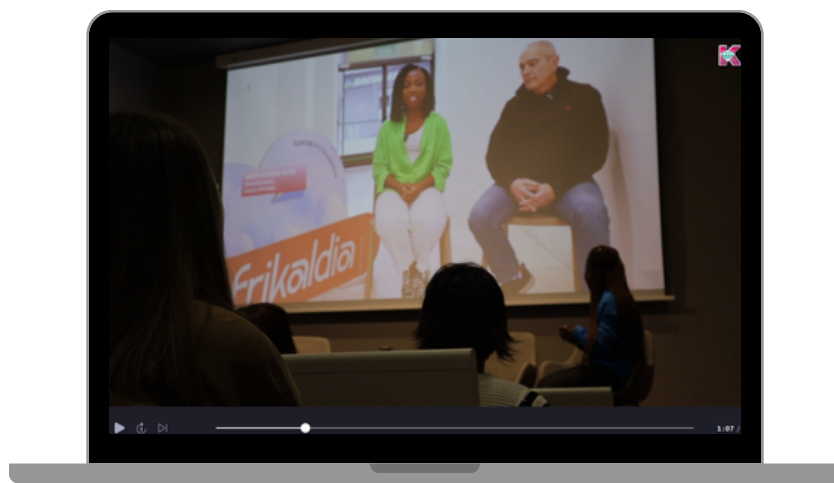
UN Etxea (2022). Contribución al Informe de la Relatora Especial de la ONU en la esfera de los Derechos Culturales sobre derechos culturales y migración.

UN Etxea (2022). Contribución al Informe de la Relatora Especial de la ONU en la esfera de los Derechos Culturales sobre los derechos culturales y el desarrollo sostenible.

UN Etxea (2021). Creación y acceso a la cultura en entornos digitales.

Plan de Derechos Culturales del Ministerio de Cultura de España.

Vídeo De la cultura comunitaria a la inteligencia artificial (2025)



Un vídeo de UN Etxea realizado con el apoyo del Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación de España producido por Kamanga.

Grabado en Híbridalab, Vitoria - Gasteiz, 2025.

**De la cultura comunitaria a la inteligencia artificial.
Casos inspiradores del País Vasco.
Camino a Mondiacult 2025.**