

## Por qué los artistas se salvarán del imperio de los robots

Martes, 26 de Diciembre de 2017 - Id nota:693284

Medio : Las Ultimas Noticias  
Sección : Empleo y Educacion  
Valor publicitario estimado : \$5268000.-  
Página : 12  
Tamaño : 25 x 32

[Ver en formato web](#)

### Especial PSU: Plan B

En un mundo hiperconectado, el creador tiene montones de nuevos canales para llegar a mucho más público.

No hay máquinas tan inteligentes que puedan pintar o componer por su cuenta

# Por qué los artistas se salvarán del imperio de los robots

NATALIA BOBADILLA

#### Robots vs. humanos

El McKinsey Global Institute es una de las consultoras de administración estratégica más prestigiosas del planeta. Uno de sus recientes estudios se enfoca en el tema de moda: los montones de trabajos que a mediano plazo podrían ser reemplazados por robots.

Ahí entran muchas pegas repetitivas factibles de ser automatizadas, como operadores de call center, choferes o cajeros. Al contrario, las especialidades donde prima la creatividad estarán a salvo de ser sustituidas por máquinas.

Aldo Sepúlveda, director comercial de Adecco Chile, anticipa una inminente transformación de nuestras rutinas laborales. "Más que reemplazar puestos de trabajo, la automatización, la robótica y la inteligencia artificial vienen a renovar los empleos. Hay casos como Corea del sur, que tiene un sistema educativo integral que complementan con habilidades socioemocionales e inglés. Es uno de los países más robotizados del planeta, pero sus tasas de desempleo son menores al 4%".

#### No le temas a la tecnología

"No hay que entender que los avances tecnológicos tendrán un impacto negativo", recalca Gustavo Zurita, académico del Departamento Control de Gestión y Sistemas de Información de la U. de Chile.

De hecho, dice, en un mundo automatizado ciertas áreas más "humanas" podrían experimentar un renacimiento. Un ejemplo claro son las disciplinas artísticas: la creatividad y el talento no pueden ser replicados por máquinas.

"Existen tecnologías que permiten analizar de mejor manera la producción artística y creativa. Por ejemplo, programas que graban lo que una persona canta y lo comparan con otras canciones, para saber cómo su voz ha cambiado. Los bailarines pueden mejorar su técnica con programas que evalúan la fluidez de los movimientos. O con un software se puede analizar un cuadro para saber cuántos colores ha usado el artista. Pero no existe aún una tecnología que diga *pinta de esta manera para tener un mejor resultado*, porque eso depende absolutamente de la creatividad", explica Zurita.

Sepúlveda, de Adecco, añade que en un mundo hiperconectado el artista puede llegar a mucha más gente: "Por ejemplo, se podrá ver una obra online o en 3D.



DIRECCIÓN DE COMUNICACIONES U.C.

Un par de postales de los talleres que realizan estudiantes de Arte de la PUC.



#### Empleabilidad: no desanimarse

Las estadísticas oficiales del sitio MiFuturo.cl, del Mineduc, muestran que en general a los titulados de carreras artísticas les cuesta conseguir pega formal. Pero Alejandra Contreras, jefa de la División de Educación Superior, recalca que la empleabilidad es sólo un factor al decidir qué carrera seguir: "También es necesario sopesar los intereses personales, las habilidades y las aptitudes. Es muy importante que los estudiantes escuchen su vocación y piensen cuáles son las áreas que se vinculan mejor con lo que ellos sueñan hacer en el futuro y desde dónde consideran que pueden hacer un aporte a la comunidad".

#### ¿Hay pega en las carreras artísticas?

Carrera	Empleabilidad 1er año
Arquitectura	84,3%
Diseño	68,3%
Diseño Gráfico	60,6%
Comunicación Audiovisual y/o Multimedia	60,1%
Música, Canto o Danza	58,5%
Diseño de Vestuario	56,3%
Realizador de Cine y Televisión	54,6%
Artes y Licenciatura en Artes	45,3%
Actuación y Teatro	42,0%

Así las artes tendrían más canales para mostrar sus creaciones".

#### Nuevos campos

Paula de Solminiach es profesora de arte de la Escuela de Arte de la Universidad Católica. Ella sabe bien que un desafío es no quedarse en el pasado. "Nuestra escuela empezó un proceso de renovación de su malla curricular intentando responder a estos nuevos requerimientos. Ahora está muy presente la relación entre arte y tecnología. Por ejemplo, el antiguo galpón de esculturas se convir-

tió en un laboratorio 3D, 2D y multimedia que funciona desde el año pasado. Hay visiones más futuristas del arte", plantea.

En el caso de la PUC, la idea es que sus egresados desarrollen una visión artística aplicada a tecnologías: "Eso puede permitir que todo el potencial de sus procesos creativos sea aplicado muy concretamente con estas tecnologías en ámbitos como el cine, la publicidad o el diseño de aplicaciones digitales, que hoy sí tienen buenos índices de empleabilidad".