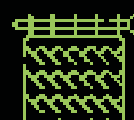
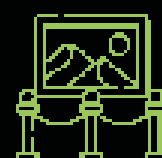
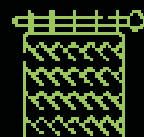
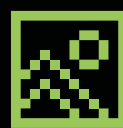
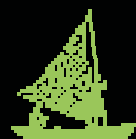


PÚBLICOS

Revista
de artes y
pensamiento



TECNOLOGÍAS,
ARTES, CULTURAS
Y PATRIMONIOS

Producción

Coraeimp
Eduardo Bravo Jaramillo
Director Ejecutivo

Coordinadora del proyecto

Jicela Montero Bravo

**Propuesta artística,
diseño y diagramación**

Floriane Masse

Desarrollo web

Sergio Quiroga

Portada

Floriane Masse

Ilustraciones

Paulina Donoso realizadas con IA

Collages

Marcela Ribadeneira

Dibujos

Vanessa Sánchez
Oscar Velasco

Textos

Paulina Donoso
Andrés Marcial Coba
Gabriela Cobo
Diana Mosquera
Marcela Ribadeneira
Mariuxi Giraldo
Angie Farfán
Salomé López
Christian Vallejo
Víctor Purcachi
Gabriela Granda
Santiago Ávila Albuja
Alex Ledesma

Fotografías

Archivo personal Andrés Marcial Coba
Archivo personal Gabriela Cobo
Andrés Sefla
Archivo fotográfico del equipo de Exposiciones
y Programas Públicos del Centro
de Arte Contemporáneo
Carlos Zurita
Sergio Quiroga
Archivo visual Alex Ledesma

Agradecimientos

Jorge Cisneros Laiquez
Bernarda Tomaselli
Inés Cárdenas

Comité editorial: Bernarda Tomaselli, delegada de la Secretaría de Cultura del Distrito Metropolitano de Quito, presidenta del Comité Editorial; Jicela Montero, editora en jefe; Inés Cárdenas, editora asociada; Eduardo Bravo, editor de producción; Sergio Quiroga, editor de producción; Floriane Masse, editora de producción.

El contenido de los artículos es de responsabilidad exclusiva de sus autores y autoras, el Comité Editorial de “Públicos. Revista de artes y pensamiento” no adquiere responsabilidad de la credibilidad y autenticidad de los trabajos y no refleja la posición de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) o la Secretaría de Cultura del Distrito Metropolitano de Quito.

Públicos. Revista de artes y pensamiento es una propuesta editorial que se constituye como un espacio de diálogo alrededor del arte, la cultura y los patrimonios con las y los diferentes actoras y actores de estos sectores y la ciudadanía en general.

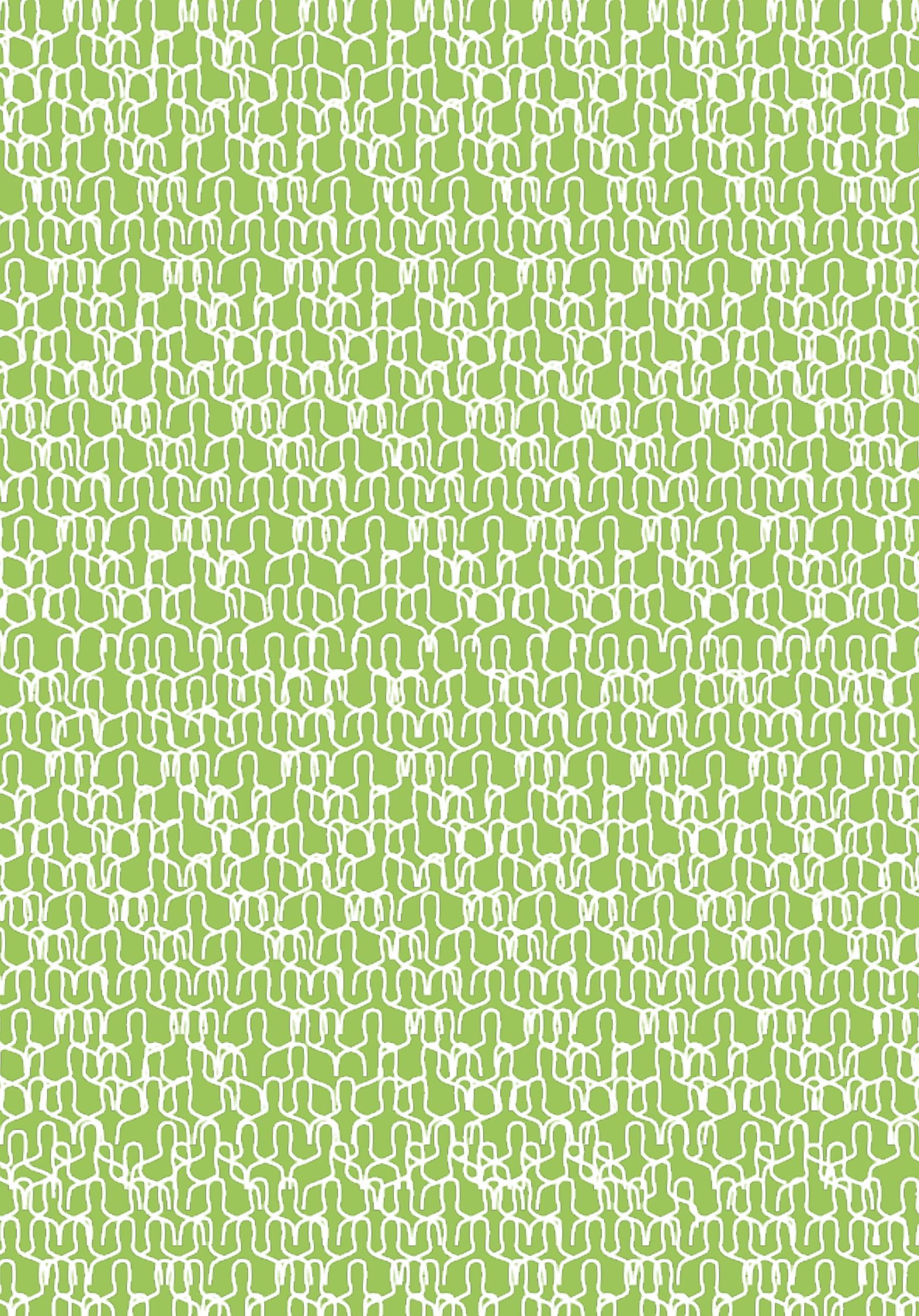
Su público objetivo es la ciudadanía en general y las partes que constituyen el Sistema Nacional de Cultura. Bienvenidas, bienvenidos, bienvenides, bienvenidxs. ■

PÚBLICOS

Revista
de artes y
pensamiento

TECNOLOGÍAS, ARTES, CULTURAS Y PATRIMONIOS

Las tecnologías en la actualidad son vitales en el desarrollo social, económico y científico. ¿Cuál es la relación de las tecnologías con el sector de las artes, las culturas y los patrimonios? ¿Qué rol juega el Estado en esta relación? Son algunas de las interrogantes que nos planteamos en esta edición.■



CE ÍNDICE ÍN

Editorial Arte digital ¿La nueva tecnología de las culturas?	7 	32 	Desde el oficio ¿La banalidad de la IA? Corrección, arte y tecnologías generativas
Debates Cuando el ritual viaja: tecnología, patrimonio y representación simbólica	8 	36 	Selfiando El arte no es decoración, aquí se vale pensar.
Opción 2049: Fine-tuning como archivo y contra-dispositivo	14 	44 	Una hamaca precisa de un cuerpo
Entre sistemas y sensibilidad: el arte, la tecnología y el poder de crear mundos	18 	50 	Dato pepa Rituales, bits y likes: memoria y patrimonio en modo digital
Crear en tiempos de Inteligencia Artificial	22 	52 	El Grito <i>Conociendo a:</i> tecnologías y narrativas para visibilizar la cultura y el arte disidentes en Ecuador
En resumen Vanessa Sánchez	26 	58 	Rutas Biblioteca Nacional Eugenio Espejo
El Personaje Juan Mullo Sandoval	28 		



editorial



ARTE DIGITAL ¿LA NUEVA TECNOLOGÍA DE LAS CULTURAS?

El arte de los nuevos medios, como se ha distinguido al arte contemporáneo de finales del siglo XX y lo que vamos del siglo presente, nos abre toda una gama de posibilidades para imaginar la inmensa gama de reflexiones que esto conlleva, pues no solo hay una “viralidad” en la producción y creación artística, por la rapidez de las comunicaciones, la accesibilidad de un gran público “on line” en tiempo real y sin los límites geográficos que antes bloqueaban su conocimiento o disfrute.

El desarrollo de la tecnología digital también nos lleva a la discusión de una relativización de las artes, entendiéndose como tal a una ruptura con los patrones o la negación de los ismos que prevaleció en el siglo anterior. Y de ahí que un punto de inflexión no solo es hablar de las herramientas tecnológicas, sino que éstas también ya son en sí mismas una cualidad distintiva de cada una de las expresiones artísticas.

Desde siempre las artes, las culturas, las creaciones y la evolución científica han estado ligadas al desarrollo de las tecnologías y viceversa. Incluso, a veces se cree -con muchas razones- que la tecnología se acelera en la misma

medida que las creaciones artísticas han impulsado nuevos mecanismos y herramientas para su puesta en escena. Solo por poner un ejemplo, ¿quién puede señalar el momento en que la arquitectura se potenció a partir de la escultura y al revés, si se entiende que la primera es producto de un proceso que involucra a la tecnología para la construcción de diversas obras no solo urbanísticas como las pirámides mayas o aztecas?

Un ejemplo más, quizá obvio pero necesario: ¿qué habría sido del cine sin la tecnología que hasta hoy no deja de evolucionar -a su servicio- para hacerlo mucho más potente para contar historias audiovisuales? Y precisamente ahora mismo en este arte, el cinematográfico, ha sido clave la digitalidad, producto de un desarrollo científico de estos últimos tiempos.

Porque, precisamente, lo de hoy es “LO DIGITAL”, ¿cómo un soporte sustancial de casi todas las artes para su realización, producción general y hasta para su comercialización? Y ahí está el gran debate interminable para entender por qué hoy estamos hablando de arte digital, como una generalización, que ya nos obliga a reflexionar con más herramientas epistémicas.

Si hace unas décadas atrás las tecnologías al servicio del arte eran “mecánicas” y “cinéticas” las de hoy están transformando las diversas expresiones a partir de lo digital que se reduce, para muchos, a lo más intensivo y compulsivo que tiene la Inteligencia Artificial. Y, por lo mismo, abrir un debate a partir de estas incertidumbres y

expectativas nos obliga a tener otras discusiones más allá de si esto tiene que ver solamente con la piratería o la reproducción masiva de una obra de arte, que puede ir desde una partitura musical, una fotografía, una pintura o un relato literario.

Por eso también se han expandido las denominaciones en las diversas expresiones del arte como “contenido digital”, “gamers”, “mapping”, “experiencia digital”, entre otras. Y es que cuando el lenguaje adquiere estas -y muchas más- expresiones también se está modificando el sentido de ese arte y sus percepciones en los consumidores.

De ahí que este número de Públicos apunta precisamente a esa urgente discusión sobre la brecha creada entre lo digital con lo analógico para que las expresiones artísticas también generen otros procesos en el relacionamiento público, en la gestión institucional y hasta en la red mercantil que todo esto genera. Y de ahí, por supuesto, también surge la oportunidad de pensar las políticas culturales para el impulso y expansión, así como en la formación de los nuevos artistas desde la academia y, sin lugar a dudas, la necesidad de crítica superlativa, de críticos, para estas nuevas condiciones o usos de la tecnología, ahora llamada digital.■

por Públicos

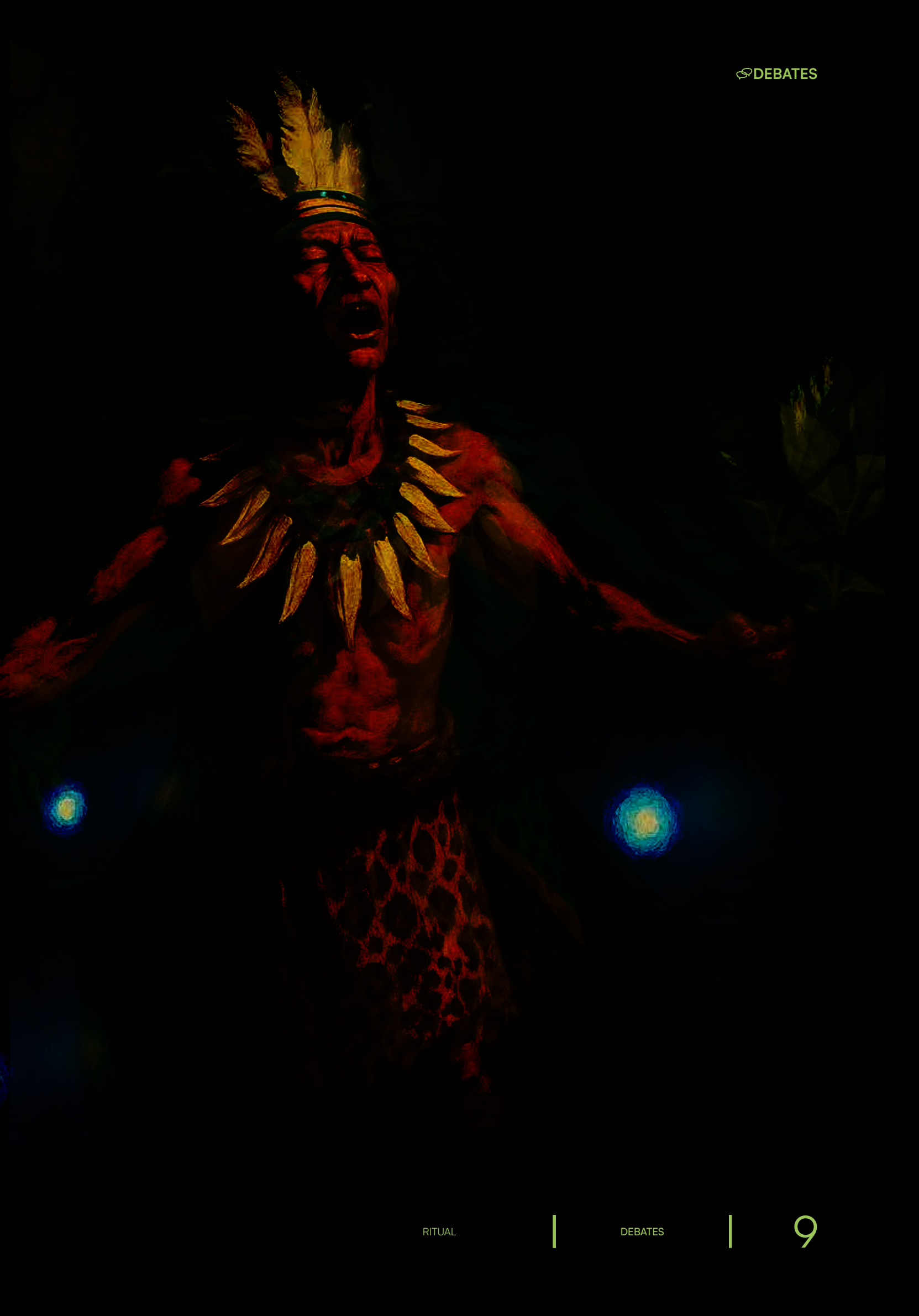
Revista de artes y pensamiento

Cuando el ritual viaja: tecnología, patrimonio y representación simbólica

En tiempos donde las distancias se acortan con la tecnología, la circulación del patrimonio adquiere nuevas formas. La digitalización, la realidad virtual, la inteligencia artificial y las experiencias inmersivas están transformando no solo cómo accedemos al conocimiento, sino también cómo nos relacionamos con los saberes ancestrales, los objetos sagrados y las prácticas culturales que forman parte de nuestra historia colectiva. La tecnología, en este contexto, se convierte en un medio de transporte simbólico. Un canal que permite que ciertas experiencias —antes exclusivas del territorio donde nacieron— crucen fronteras, idiomas y generaciones.

Desde hace años he trabajado en la intersección entre comunicación, cultura y tecnología. Una de las preguntas que ha guiado mi práctica es cómo traducir, sin traicionar, la esencia de un ritual o de una práctica patrimonial. Cómo hacer que una experiencia cultural no se convierta en simple espectáculo al pasar por un filtro digital. Cómo evitar que lo sagrado pierda su dimensión al transformarse en “contenido”. Y, al mismo tiempo, cómo no quedarnos anclados en una visión rígida del patrimonio que impida su circulación, su relectura, su apropiación por parte de nuevas audiencias.

En esa tensión se inscribe Shaman Light, una experiencia inmersiva de realidad virtual que desarrollé para acercar el ritual de la limpia, practicado por pueblos originarios en la Amazonía ecuatoriana, a públicos de otras latitudes. La limpia es un acto de sanación profundamente simbólico, realizado por sabios ancestrales con elementos naturales, cánticos, y movimientos que buscan restaurar el equilibrio del cuerpo y del espíritu. Es una ceremonia de purificación donde el cuerpo y el alma se entienden como una unidad en desequilibrio, que debe ser armonizada mediante el uso de ramas, humo de tabaco, perfumes naturales, rezos y cantos ancestrales. Todo sucede en un entorno donde la selva no es solo un escenario, sino un ente vivo que participa del acto. ■ ■ ■



El acceso a esta experiencia en su contexto original no es sencillo. Llegar a una comunidad amazónica en Ecuador implica un viaje de varias horas por carretera, seguido muchas veces por tramos en canoa, atravesando ríos espesos y caminos selváticos. No hay garantía de encontrar electricidad, ni conectividad, ni condiciones logísticas cómodas para la mayoría de los visitantes. Esto, sumado al carácter sagrado del ritual, que no se realiza por entretenimiento sino por necesidad, hace que su vivencia esté limitada a contextos muy específicos.

Con Shaman Light, buscamos crear una experiencia respetuosa, que permitiera que ese saber ancestral pudiera conocerse más allá de la selva, sin poner en riesgo ni trivializar su esencia. Diseñamos un recorrido inmersivo donde el espectador se introduce en un espacio simbólico que emula la atmósfera del ritual. Utilizamos grabaciones de campo, texturas vegetales digitalizadas, cantos reales y animaciones 3D que evocan los movimientos y la energía del ritual. Todo fue validado en diálogo con sabios y sabias que conocen la tradición.

Llevar esta experiencia a Francia, al NewImages Festival, fue un gesto poderoso. En pleno centro de París, entre pantallas, luces y edificios de piedra, se abrió un portal hacia la selva. Personas de distintas edades y culturas se sentaron con el casco de realidad virtual, se sumergieron en la atmósfera del ritual y salieron conmovidas. Algunos hablaban de haber sentido una energía extraña. Otros, de haber recordado sueños. Para muchos, fue la primera vez que escuchaban sobre la limpia o sobre los pueblos amazónicos de Ecuador.

Esto fue posible gracias a la tecnología. Sin ella, el ritual no habría llegado tan lejos. No se trata de sustituir lo real, sino de ofrecer una posibilidad simbólica de encuentro. Una representación que, sin ser exacta, transmite una emoción, un significado, un universo. La tecnología permite que lo intangible se vuelva presente en otros contextos. Pero esto requiere método, respeto y un trabajo riguroso de traducción cultural.

Este tipo de proyectos abre la posibilidad de que prácticas tradicionales viajen más allá de sus territorios de origen. En vez de estar contenidas exclusivamente en un museo, en un archivo o en una ceremonia, pueden llegar a ferias, centros culturales, festivales de arte, universidades. Pueden ser vistas por quienes nunca pisarán la Amazonía, pero tienen el deseo genuino de comprender otras formas de vida. Pueden convertirse en herramientas pedagógicas, en puntos de encuentro intercultural, en detonantes de conversaciones necesarias sobre memoria, identidad y espiritualidad.

Sin embargo, estos procesos no están exentos de tensiones. Una de las más evidentes es la relacionada con el acceso. Crear una experiencia de realidad virtual o un proyecto de inmersión digital exige una inversión considerable. Se necesita equipo técnico, tiempo de desarrollo, licencias de software, mantenimiento de plataformas, capacitación de personal. A ello se suma el costo del acceso para el público: visores, dispositivos, conexión estable. Sin un compromiso real de las instituciones públicas o sin políticas de democratización tecnológica, estos proyectos corren el riesgo de ser accesibles solo para unos pocos.

En Ecuador, existen ejemplos esperanzadores. Algunos museos han comenzado a incorporar herramientas tecnológicas en sus propuestas curatoriales. El Museo del Pasillo, por ejemplo, ha instalado estaciones interactivas donde se puede escuchar y experimentar con la música tradicional ecuatoriana. Una de sus salas incluye sensores de movimiento para que los visitantes puedan “bailar el pasillo”, conectando su cuerpo con una tradición musical centenaria. Esta forma de mediación cultural genera vínculos más profundos, más emocionales, más duraderos. ■ ■ ■





Sin embargo, muchos de estos esfuerzos se ven limitados por la falta de continuidad. Las tecnologías, si no se actualizan y mantienen, se deterioran. Los equipos se dañan, los programas quedan obsoletos, los espacios se desconfiguran. Sin una voluntad estatal para sostener la infraestructura tecnológica y sin una estrategia de largo plazo, la innovación se vuelve efímera. Lo que pudo ser una oportunidad para ampliar la experiencia patrimonial se convierte en una experiencia frustrada o directamente inaccesible.

Otro de los desafíos es la representación. Cuando se utiliza tecnología para representar un ritual o una práctica ancestral, se corre el riesgo de simplificar, estetizar aquello que se quiere transmitir. La línea entre homenaje y apropiación es delgada. Por eso, cualquier intento de traducción tecnológica del patrimonio debe hacerse con respeto, investigación y, sobre todo, con participación activa de las comunidades portadoras. Ellas son las que deben validar, co-crear, supervisar y beneficiarse de estos proyectos. Sin su voz, cualquier experiencia inmersiva es solo una ilusión vacía.

En ese sentido, la tecnología no es ni buena ni mala. Es una herramienta. Su impacto depende de cómo, para qué y con quién se la utiliza. En el caso de Shaman Light, cada decisión de diseño fue tomada con la intención de honrar el conocimiento indígena. Desde la selección de colores hasta la ambientación sonora, pasando por la elección del ritmo y la duración de la experiencia, todo fue pensado para invocar respeto, no espectáculo. Lo simbólico fue más importante que lo literal.

La recepción del proyecto en festivales, universidades y centros culturales ha confirmado que existe un interés real por estas formas de acceso al patrimonio. Las nuevas generaciones, especialmente, buscan experiencias que les hablen en su propio lenguaje, que les ofrezcan un puente entre lo ancestral y lo contemporáneo. No se trata de entretener, sino de conectar. De crear encuentros significativos donde antes solo había distancia.

En un mundo marcado por la hiperconectividad, negar la posibilidad de que el patrimonio viaje es también negar su oportunidad de diálogo. Las herramientas tecnológicas pueden ser aliadas en ese proceso si se utilizan con responsabilidad y sentido crítico. Pueden abrir caminos hacia una comprensión más amplia, más inclusiva, más diversa de lo que significa heredar, proteger y compartir la memoria de los pueblos.

Pero para que esto sea posible, hace falta más que buenas intenciones. Se necesitan políticas públicas comprometidas con la innovación cultural. Se requiere financiamiento, formación, evaluación. Y, sobre todo, voluntad de construir una cultura tecnológica al servicio del bien común.

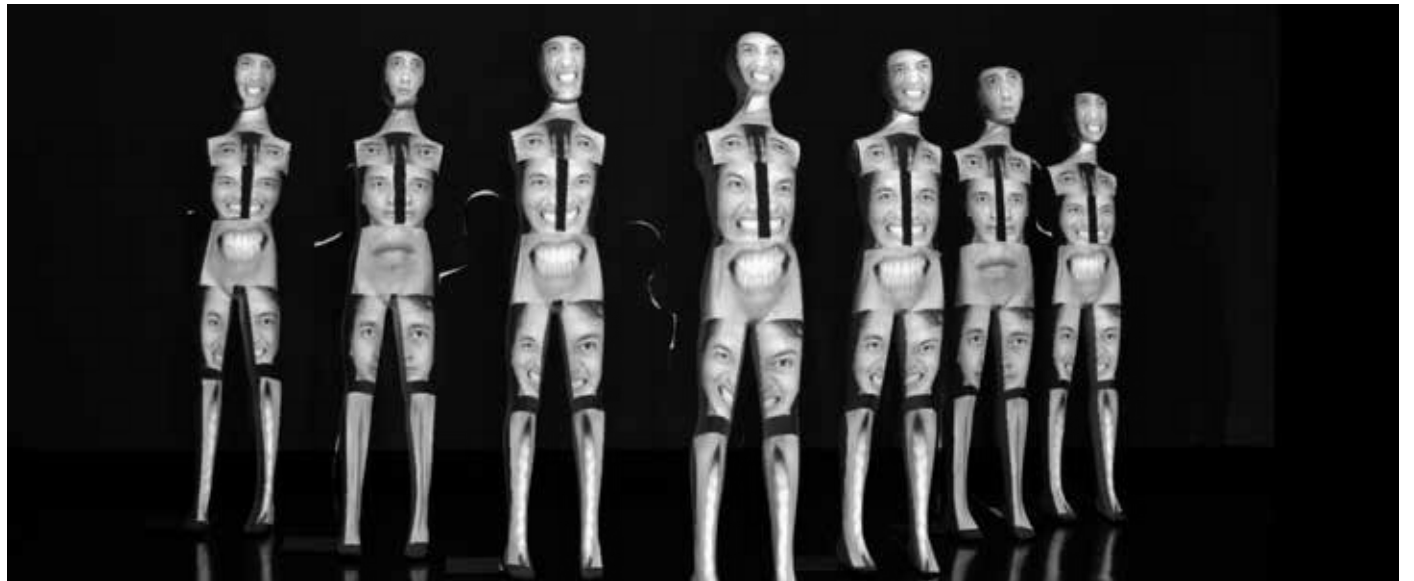
El patrimonio puede y debe circular. No solo en forma de objetos expuestos o textos explicativos, sino como experiencia vivida, compartida, sentida. Las tecnologías nos ofrecen esa posibilidad. Depende de nosotros hacerla realidad.■

por Paulina Donoso Bayas
Artista XR'



Opción 2049: Fine-tuning como archivo y contra- dispositivo

Fotografías: Archivo personal Andrés Marcial Coba



En este texto abordo la relación entre nuevas tecnologías y su impacto en la promoción y circulación del arte y los patrimonios. Me enfoco en el modelo de *fine-tuning* como contra-dispositivo museográfico: un proceso que genera, imita y propaga objetos artísticos sin depender de la validación institucional, al mismo tiempo, pone en cuestión las lógicas de poder que sostienen la institución artística.

El *fine-tuning* consiste en elegir un conjunto específico de datos para “afinar” un modelo de inteligencia artificial que fue entrenado con grandes volúmenes de información. Esto supone conformar un corpus de imágenes, textos, estilos, poses de figuras humanas y registros sonoros, según el criterio de quien entrena la red. Parte de un modelo base —por ejemplo, Stable Diffusion 1.5 o Llama 3.2— y ajusta sus parámetros para que genere información con las características del nuevo archivo. El entrenador actúa como curador: decide qué contenidos entran en la memoria del modelo. Así, la práctica del *fine-tuning* trasciende la mera aplicación técnica y se convierte en un acto curatorial automatizado, donde la validación deja de depender del museo y pasa a depender de una arquitectura algorítmica que jerarquiza sus propias referencias.

Una vez en funcionamiento, el archivo de *fine-tuning* no se limita a reproducir imágenes y estilos, sino que aprende la “gramática” interna del corpus —colores, trazos, composiciones, iconografías y narrativas— para producir variaciones inéditas. Este proceso visibiliza la **contingencia del objeto artístico**: lo que antes se concebía como fruto de una decisión curatorial o de un valor estético consolidado, ahora emerge de una combinación de vectores de características generados por el algoritmo. De este modo, el entrenador suplanta al curador al fijar reglas invisibles que determinan qué se reproduce y qué no, cuestionando la idea de que el museo, la galería o el archivo oficial sean los únicos espacios de legitimación para la obra de arte.

Para contrastar esta práctica con el concepto de archivo institucional, recordemos a Michel Foucault en *La arqueología del saber* (1969). Foucault entiende el archivo como el sistema de reglas que determina qué puede ser dicho, pensado o mostrado en un momento histórico. En museos esas reglas aparecen en las políticas de adquisición, los criterios curatoriales, los catálogos oficiales y las narrativas que se construyen en torno a las colecciones. En el contexto ecuatoriano, el archivo institucional arrastra herencias coloniales, visiones centralistas del canon y jerarquías sociales que deciden qué cuerpos, territorios o lenguajes merecen representación oficial. El museo, en este sentido, no es un espacio neutro: organiza lo visible y lo decible desde posiciones de poder. Por ello, el *fine-tuning* opera como **contra-dispositivo**: imita la estructura del archivo de poder y la desplaza, al funcionar con criterios alternativos desprovistos de los filtros institucionales tradicionales.

De manera complementaria, Richard Dawkins propuso en *The Selfish Gene* (1976) el concepto de meme como unidad de transmisión cultural: ideas, símbolos o estilos que se replican por imitación. El **meme pool** es el conjunto de memes circulando en una sociedad: un reservorio mutante de signos, narrativas y objetos simbólicos cuya lógica no

responde a una autoridad central, sino a mutaciones impredecibles: deseo colectivo, tecnologías de transmisión e infinitas interpretaciones de los usuarios. Al igual que el archivo institucional, el meme pool selecciona objetos culturales, pero de manera evolutiva y caótica. Ninguno obedece a una lógica lineal ni a criterios de legitimación académica; más bien, lo que se hace visible surge de una negociación entre lo viral y lo marginal.

Tanto el archivo foucaultiano como el *meme pool* describen **ecosistemas culturales** en los que la aparición de objetos obedece a dinámicas contingentes. El archivo de *fine-tuning* encarna ambos rasgos: reproduce la lógica de selección de un archivo institucional al entrenar un modelo base con datos curatoriales, pero desplaza esa lógica al reorganizar relaciones internas y permitir combinaciones no autorizadas. Así, el archivo entrenado muestra la arbitrariedad de los criterios curatoriales oficiales, introduce piezas ajenas al canon y desplaza la producción artística hacia un sistema algorítmico y descentralizado.

EL FINE-TUNING NO SOLO EVIDENCIA LA ALEATORIEDAD DE LA EMERGENCIA DEL OBJETO ARTÍSTICO EN UN DISCURSO INSTITUCIONAL, SINO QUE PROPONE UN ARCHIVO ALTERNATIVO QUE COMPARTE CON EL MEME POOL LA CONDICIÓN DE CAMPO DE FUERZAS EN EL QUE LAS OBRAS NACEN, MUTAN Y DESAPARECEN SEGÚN RELACIONES ESTADÍSTICAS Y CRITERIOS DEL ENTRENADOR.

La institución museográfica del país opera sobre un archivo marcado por criterios decimonónicos, centralismo y recursos económicos limitados que restringen la adquisición, conservación y exhibición de obras. Se suma el abandono de espacios expositivos públicos, la débil cultura de coleccionismo y la escasa articulación de políticas culturales que incorporen tecnologías digitales. En consecuencia, la institución artística tiende a exponer bajo sesgos que garanticen la autoridad del autor y la singularidad de la obra como valor agregado, sin considerar prácticas colaborativas, obras inmateriales o proyectos que traspasan los límites físicos del espacio expositivo. Esto convierte al museo en un **obstáculo para el desarrollo artístico y cultural**, refuerza estructuras jerárquicas que reproducen herencias coloniales y discriminaciones de

clase. Sin embargo, ese mismo vacío institucional —negligencia estructural y simbólica— puede entenderse como un espacio fértil para prácticas autónomas, capaces de innovar desde lo extra-institucional y redefinir modos de visibilidad cultural.

Bajo estas condiciones, empecé a conceptualizar *Opción 2049* desde el año 2022 y empecé a producirlo desde inicios de este año. Este proyecto surge como simulacro de la política ecuatoriana. Pretende visibilizar el condicionamiento histórico que configura la identidad política del país y las estructuras de deseo colectivo que se expresan en ella. Para ello, entreno dos modelos de *fine-tuning*: un modelo de lenguaje (LLM, Llama 3.2) alimentado con datos biográficos, discursos y relaciones personales de actores políticos ecuatorianos; y un modelo de imagen (Stable Diffusion 1.5), afinado con un dataset de veinte imágenes por personaje —retratos, pinturas históricas, fotografías de campañas y caricaturas— acompañadas de descripciones que permiten al modelo aprender relaciones entre forma y contenido. El resultado es un candidato político ficticio que condensa, distorsiona y reapropia la genealogía política republicana.

Este personaje virtual se presentará como un holograma, su rostro variará mediante técnicas de *face-swapping* y el LLM generará discursos y mantendrá conversaciones con el público. *Opción 2049* incluirá una plataforma web para la interacción en línea y una experiencia de mitin en realidad aumentada, donde modelos entrenados crean multitudes virtuales y discursos superpuestos, replicando y deformando dinámicas electorales convencionales.

EL PROYECTO NO BUSCA
REEMPLAZAR A LA INSTITUCIÓN
ARTÍSTICA, SINO OPERAR DESDE
SU VACÍO: FUNCIONA COMO UN
ARCHIVO EXPANDIDO, MUTABLE
Y AUTÓNOMO QUE DESBORDA
LOS LÍMITES FÍSICOS DE LA
GALERÍA Y SUBVIERTE LAS
LÓGICAS DE LEGITIMACIÓN.

En este contexto, el *fine-tuning* se convierte no solo en un recurso técnico, sino en un dispositivo crítico. *Opción 2049* extiende los límites de lo artístico y lo patrimonial, pero también revela tensiones fundamentales como la sostenibilidad ecológica: la infraestructura de IA demanda un elevado consumo energético, lo cual alimenta el calentamiento global. Esta contradicción entre el potencial crítico del proyecto y su huella ambiental obliga a cuestionar la sostenibilidad de producir archivos digitales si contribuyen

al deterioro planetario. Otro desafío son los límites éticos y legales vinculados al uso de información y datos históricos: reutilizar información implica riesgos de violar derechos de autor. El Ecuador enfrenta una brecha digital estructural: muchos ciudadanos carecen de acceso a dispositivos o conexión suficiente para interactuar con el paradigma digital actual. Esto sugiere la pregunta de si disputar visibilidad global desde archivos de IA puede terminar siendo un acto elitista que excluye a amplios sectores de la población.

Estas contradicciones no anulan a *Opción 2049*, sino que lo retroalimentan; el proyecto sitúa preguntas urgentes en el centro de su operación. ¿Cómo representar una memoria política desde el simulacro cuando la memoria oficial ha sido históricamente selectiva? ¿De qué modo articular una crítica institucional desde la técnica si la técnica misma depende de jerarquías globales de recursos y poder? ¿Cómo imaginar archivos desde el margen —sin museos, sin fondos abundantes y escasas políticas públicas para la innovación tecnológica— cuando la cultura oficial parece detenida en el tiempo?

En un país donde la institucionalidad cultural a menudo se percibe estancada, el archivo entrenado no sustituye al museo: lo desborda, lo subvierte y lo pone en duda. Incluso la simulación más inestable puede mostrar verdades sobre nuestro presente. A través de la intersección entre memoria, simulacro, tecnología y crítica política, *Opción 2049* propone repensar el arte y el patrimonio de maneras que antes no habíamos imaginado, revelando que un archivo algorítmico puede convertirse en un medio para dismantelar, interrogar y reinventar narrativas culturales y políticas. ■

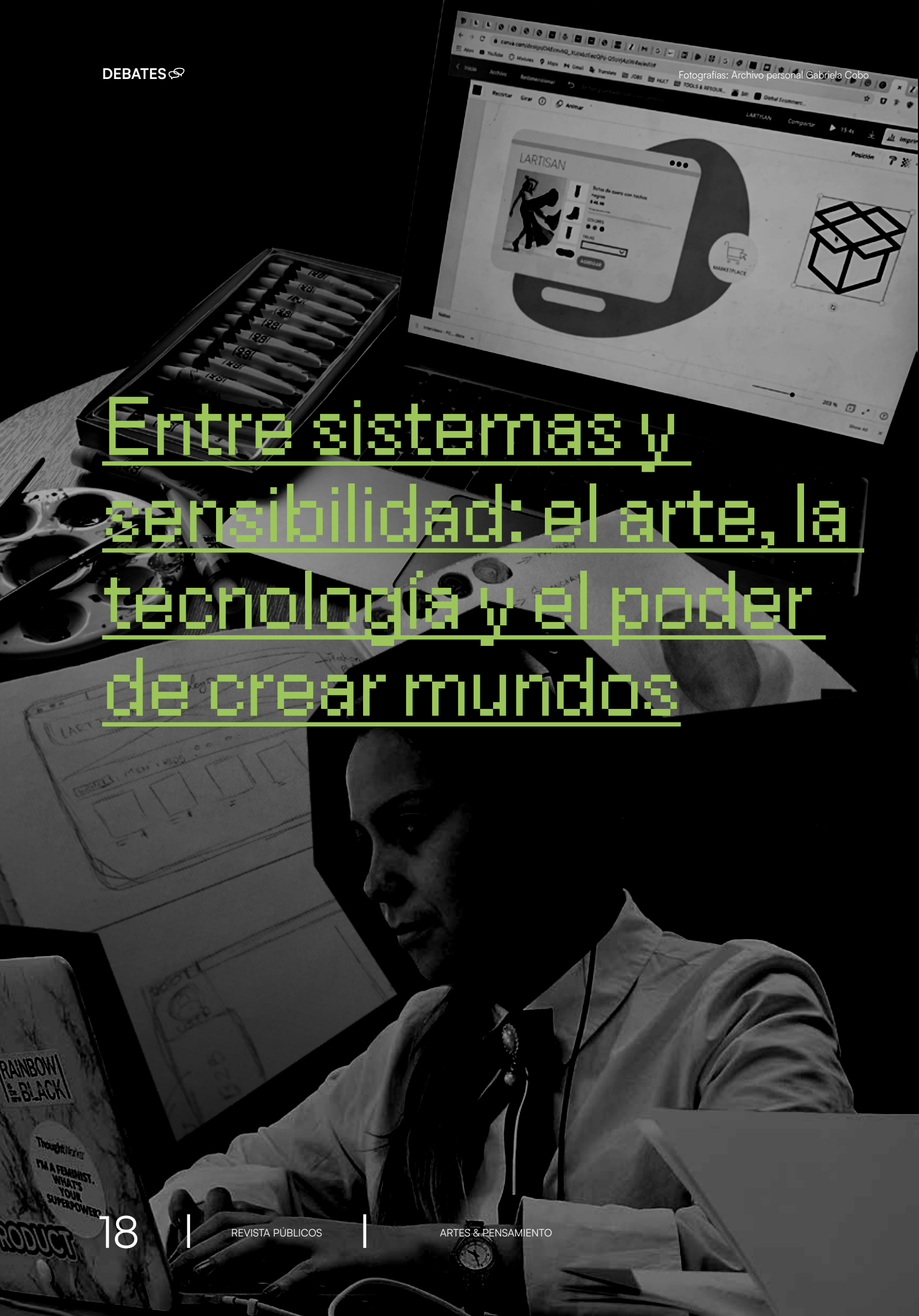
por Andrés Marcial Coba
Artista, docente e ingeniero en sistemas

Referencias:
Foucault, M. (2002). *The Archaeology of Knowledge*,
London: Routledge Classics.
Dawkins, R. (2006). *The Selfish Gene*, New York:
Oxford University Press.



Espectadores interactuando con plataformas de sincronización de dispositivos celulares para generar paisajes audiovisuales inmersivos.

Entre sistemas y sensibilidad: el arte, la tecnología y el poder de crear mundos



RAINBOW
& BLACK

Thought/Action
I'M A FEMINIST.
WHAT'S YOUR
SUPERPOWER?

PRODUCT

En mi ya-no-tan-corta carrera profesional, siento que he habitado muchas vidas. He vivido y trabajado en varios países, transitando por industrias tan diversas como la salud, la publicidad programática, el e-commerce, el arte, la moda, y más recientemente, el mundo financiero. He sido marketóloga, diseñadora, estratega, tecnóloga. Pero también he sido —y sigo siendo— una artista aficionada, una mujer que pinta, que sueña campañas y conceptos, que se emociona con una pasarela tanto como con una arquitectura de sistemas bien diseñada.

Es desde esa dualidad —la lógica y la emoción, lo sistemático y lo espontáneo— que me aproximo a este debate sobre el uso de tecnología en la creación, promoción y circulación de las artes, culturas y patrimonios. Para mí, este es una reflexión profundamente personal: la de alguien que trabaja todos los días con sistemas, procesos y estructura, pero que también busca, en cada espacio libre, volver al arte como refugio y forma de expresión.

Este debate llega en un momento histórico en el que la tecnología no solo transforma el cómo creamos, sino también el quién tiene derecho y acceso a hacerlo. En un mundo cada vez más digitalizado, las fronteras entre arte y tecnología se desdibujan, haciéndonos preguntar: ¿Quién cuenta nuestras historias cuando los algoritmos priorizan unas voces sobre otras? ¿Cómo protegemos los patrimonios culturales cuando su archivo, traducción o circulación depende de infraestructuras privadas o inestables? ¿Qué queda del arte cuando es producido por una inteligencia artificial que no siente, pero sí calcula?

La tecnología ha sido, sin duda, una aliada poderosa para crear, preservar y difundir ideas y cultura: ha permitido reconstruir obras, digitalizar archivos, abrir nuevas formas de expresión y dar voz a comunidades marginadas. Pero también ha abierto dilemas éticos, culturales y políticos que no podemos seguir ignorando. En regiones como América Latina, el acceso limitado a dispositivos, conectividad y alfabetización digital sigue siendo una barrera estructural. Hablar de arte y tecnología hoy es, en el fondo, hablar de justicia, de poder, de memoria y de posibilidad.

TECNOLOGÍA COMO HERRAMIENTA DE TRANSFORMACIÓN

La tecnología ha ampliado significativamente el acceso a la creación y difusión artística. Plataformas como las redes sociales y sitios web especializados se han convertido en escenarios globales para artistas emergentes, facilitando la visibilidad y el intercambio cultural. Inclusive, esta revista que tú la estés leyendo en tu celular o que hayas escaneado el QR desde un mural representa un ejemplo perfecto de un formato disruptivo que desdibuja la línea entre lo físico y lo digital.

Plataformas como Google Arts & Culture y redes sociales han permitido a artistas de todo el mundo exponer sus obras sin intermediarios, mientras que, en zonas rurales de países como Ecuador, iniciativas digitales han llevado educación y cultura a lugares históricamente olvidados. Durante la pandemia, herramientas como WhatsApp y YouTube se convirtieron en aulas virtuales improvisadas. Al mismo tiempo, artistas populares encontraron en estas redes nuevas formas de visibilidad y circulación.

La digitalización es clave para difundir conocimiento y preservar el patrimonio. Museos, bibliotecas y archivos usan tecnologías para ampliar el acceso a sus colecciones. Un ejemplo: la muestra interactiva de Van Gogh que nos permitió a los ecuatorianos conocer obras que antes solo podían verse en su casa museo en Ámsterdam. O los canales de YouTube que te enseñan a preparar esos buñuelos tradicionales que nos devuelven a la infancia en casa de la abuela.

Tecnologías como la realidad aumentada (AR), la realidad virtual (VR), la inteligencia artificial (IA) o el arte basado en datos han abierto nuevas formas de expresión, redefiniendo la relación entre el creador y el espectador, ampliando las posibilidades narrativas del arte contemporáneo. Sin embargo, debemos considerar las implicaciones éticas, sociales y culturales de su implementación, asegurando que la tecnología sirva como un puente inclusivo y no como una barrera adicional.

EL LADO OSCURO DE LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

Si bien la tecnología suele presentarse como motor de progreso, también ha evidenciado y agravado desigualdades estructurales. En Ecuador, durante la pandemia, más del 45% de los estudiantes no accedieron adecuadamente a clases virtuales por falta de internet, y uno de cada tres que abandonó la escuela lo hizo por no tener dispositivos para conectarse, según UNICEF. Mientras en unos lugares se venden tokens no fungibles (NFTs) por millones de dólares, en otros, miles de jóvenes siguen sin poder conectarse a una videollamada. Esta brecha no es casual; revela cómo el acceso desigual a la tecnología refuerza exclusiones ya existentes.

El impacto de la tecnología no se limita al acceso o la educación; también ha transformado profundamente nuestras relaciones personales, emocionales, sociales y políticas. El uso excesivo de redes y dispositivos ha sido vinculado con problemas como depresión, ciberacoso y burnout, efectos colaterales que apenas comenzamos a comprender. Al mismo tiempo, estas plataformas han sido utilizadas como herramientas de manipulación política: desde Ecuador hasta Estados Unidos, las campañas electorales han estado marcadas por la desinformación, la circulación de noticias falsas y la erosión de la confianza ciudadana. En lugar de ser espacios de participación, muchas veces se han convertido en armas silenciosas para distorsionar la verdad. A esto se suma el auge del cibercrimen —fraudes, robo de datos y estafas digitales— que afecta especialmente a quienes tienen menor educación digital.

Entonces, hablar del impacto de las herramientas digitales en las artes y las culturas sin considerar estas asimetrías es ignorar que no todas las voces pueden participar de la misma conversación. La brecha digital no solo limita la creación y circulación cultural, sino que condiciona quién tiene derecho a contar su historia, a conservar su memoria o a imaginar futuros posibles. La promesa de democratización corre el riesgo de volverse vacía si no se enfrenta esta tensión estructural con políticas y sistemas más inclusivos.

Estas realidades nos obligan a mirar más allá del entusiasmo tecnológico. La tecnología, como el arte, es reflejo de las estructuras de poder en las que se inserta. Y si bien puede ser una herramienta poderosa para crear, preservar y difundir cultura, arte e historias también puede operar como un dispositivo de control, exclusión y daño. Reconocer su ambigüedad es el primer paso para imaginar un futuro en el que su uso esté realmente al servicio del bien común y no de unos pocos. ■ ■ ■

TENDENCIAS EMERGENTES: NUEVAS FORMAS DE CREAR, RESISTIR E IMAGINAR

Pero no todo son malas noticias, la intersección arte-tecnología aunque no es nueva, ha alcanzado una popularidad sin precedentes. La inteligencia artificial, las experiencias inmersivas o los modelos de propiedad digital como el blockchain no solo amplían el repertorio creativo: están transformando las reglas del juego. Esta convergencia está redefiniendo no solo cómo se crea arte, sino también quién puede hacerlo y desde qué herramientas, invitándonos a replantear los límites mismos de la expresión artística.

ARTE GENERADO POR INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA):

La IA con herramientas como ChatGPT, DALL-E, MidJourney o Stable Diffusion han permitido la creación de obras mediante algoritmos que aprenden de grandes conjuntos de datos visuales, generando imágenes, sonidos o textos que simulan estilos artísticos humanos. Estas herramientas no solo ayudan a los artistas, pero también han abierto un gran debate sobre la ética, originalidad y derechos de autor. Si tú también caíste en la tentación de crear tu foto con estilo animado en ChatGPT, podrías explorar más sobre cómo los algoritmos de OpenAI fueron entrenados con años de trabajo del Studio Ghibli fundado por Hayao Miyazaki, sin su consentimiento ni atribuirle los créditos creativos ni monetarios.



REALIDAD AUMENTADA (RA) Y REALIDAD VIRTUAL (RV):

Estas tecnologías permiten superponer elementos digitales al entorno físico (RA) o crear entornos completamente virtuales (RV), ofreciendo experiencias inmersivas que difuminan la línea entre lo real y lo virtual, involucrando al espectador en el proceso transformándolo en co-creador. Ejemplos como la exposición de Imagine Van Gogh muestran su potencial multisensorial y, sobre todo, su capacidad para democratizar el arte. A medida que estos dispositivos se vuelven más accesibles, es probable que formen parte de nuestra vida cotidiana en espacios públicos.



TOKENS NO FUNGIBLES (NFTS) Y BLOCKCHAIN:

Los NFTs son activos digitales únicos respaldados por tecnología blockchain, que han revolucionado la propiedad y comercialización del arte digital. Este concepto ha redefinido el concepto del valor del arte y la propiedad digital. Porque permite justamente preservar el valor de las piezas digitales creadas para que estas no sean reproducidas indiscriminadamente. Y a través de la tecnología blockchain se tenga trazabilidad y se pueda mantener la autoría y las regalías hacia los artistas o creadores.



ARTE BASADO EN DATOS:

Consiste en utilizar conjuntos de datos para generar obras que visualizan información de manera artística. Quienes crean estas obras utilizan conjuntos de datos como información demográfica, estadísticas económicas o tendencias en redes sociales para comunicar mensajes de manera impactante combinando la precisión de la ciencia con la creatividad del arte.



MÁS ALLÁ DE LAS REDES SOCIALES COMO PLATAFORMA PARA EL ARTE DIGITAL

No podemos hablar de herramientas tecnológicas sin profundizar en el impacto de las redes sociales. Ya que han transformado cómo se crea y consume arte, conectando a los artistas con audiencias globales. Plataformas como Instagram y TikTok se han convertido en espacios donde los artistas pueden interactuar con sus seguidores, promocionar su trabajo y participar en tendencias culturales contemporáneas. Esto es especialmente cierto para nuestra realidad ecuatoriana y latinoamericana, ya que han sido por defecto las herramientas más accesibles de toda la lista.

En América Latina el arte digital se ha convertido también en una forma de resistencia, un espacio donde lo ancestral dialoga con lo futurista, y la tecnología se transforma en territorio político. Crear es también denunciar, preservar, reimaginar. No es casual que desde esta revista surjan voces que desafían lenguajes hegemónicos y exploran nuevas formas de expresión cultural.

Pero este futuro que imaginamos también nos interpela. ¿Quién diseña el arte del mañana? ¿Quién tiene acceso a las herramientas, a los espacios, a la visibilidad? A medida que las tecnologías evolucionan, se vuelven más sofisticadas y omnipresentes, también emergen desafíos éticos urgentes: la autoría diluida en los algoritmos, la sostenibilidad de lo digital, la diversidad de voces, pensamientos y perspectivas como principio y no como adorno. Aceptar estas dualidades es, quizás, una de las tareas más urgentes de nuestro tiempo. No se trata de elegir entre arte o tecnología, entre razón o emoción. Se trata de reconocer que ambas fuerzas pueden —y deben— coexistir para construir futuros más justos, creativos y humanos. Este artículo no busca dar respuestas definitivas, sino abrir una conversación. ¿Somos solo consumidores de estos mundos digitales? ¿O también somos creadores, curadores, testigos activos de lo que está por venir? Porque, al final, el arte y la tecnología no son opuestos: son lenguajes complementarios con los que podemos imaginar —y tal vez construir— nuevos mundos posibles.

¿Y si el futuro del arte
no es solo digital, sino
también profundamente
humano?.

por **Gabriela Cobo Jurado**
Tecnologista y Directora de marcas

Crear en tiempos de Inteligencia Artificial

Últimamente he estado muy inmersa en los libros de María Fernanda Ampuero. No suelo leer mucha ficción, pero la forma en que escribe me atraviesa profundamente. Sus palabras me hacen sentir, imaginar, visualizar cada escena como si fuera una película proyectada en mi cabeza. Hace poco terminé *Visceral*, donde la autora habla sobre el sentido de su escritura, sobre el porqué detrás de su forma de narrar. Me encantó poder saber un poco más de su proceso de creación. Recientemente leí el nuevo fanzine de mi amiga, la ilustradora Casimira: *El cactus solitario*, me hizo sentir y pensar muchas cosas. Me intriga pensar cómo fue su proceso de creación, no solo conceptual, sino también físico, el trabajo manual de armar cada librito con sus propias manos. Hay una belleza en ese acto, en ese cuidado. Me pregunto: ¿qué tiene que pasar por la mente de alguien para escribir, dibujar, componer música, para crear historias tan potentes que nos desbaratan, nos conmueven y, de alguna manera, nos hacen sentir menos solos?

Douglas Hofstadter, en su exploración sobre la conciencia y la creatividad, dice que esta última es un fenómeno emergente de patrones mentales complejos. En sus libros describe la mente como un sistema que salta entre distintos niveles de abstracción, combinando estructuras familiares en formas nuevas. Es como un juego de espejos entre significados, símbolos y emociones. Para él, un “libro increíble” nace cuando el autor logra “infectar” la mente del lector con sus propios patrones mentales, como si estableciera un puente entre dos conciencias. El proceso de crear arte requiere, entonces, una intensa autorreflexión, dominio del lenguaje, sensibilidad, empatía... y un cúmulo de emociones, situaciones y más.

Menciono todo esto porque, al mismo tiempo, a menudo escucho como en empresas, universidades o medios de comunicación usan la Inteligencia Artificial Generativa para crear imágenes, textos, videos, canciones. Incluso se plantea ya no necesitar más escritores, diseñadores o ilustradores, porque ahora todo “se le puede pedir” a la IA. Y me pregunto: ¿la gente realmente sabe cómo funcionan estos sistemas? ¿saben que para que una IA pueda generar imágenes necesitó millones de imágenes nuestras? Fotografías, ilustraciones, datos personales extraídos de la web y redes sociales, sin consentimiento, sin crédito, sin compensación a quienes crearon esas obras, rompiendo los derechos de autor, y pasando por alto el valor del trabajo y la dedicación de millones de artistas.

Fui a la página de OpenAI, la empresa detrás de DALL-E, ChatGPT, Sora, y leí su misión: “Nuestra misión es garantizar que la inteligencia artificial general -sistemas de inteligencia artificial que suelen ser más inteligentes que los humanos- beneficie a toda la humanidad”. Más inteligentes? ¿cómo? ¿extrayendo datos sin permiso? ¿robando el conocimiento y trabajo artístico? ¿invisibilizando el trabajo humano de miles de personas que etiquetan y clasifican datos para que estos sistemas “funcionen”?

Aproximadamente en el 2018, había escuchado sobre las primeras investigaciones técnicas como transferencias de estilo basadas en IA para empezar a generar canciones, y un par de años después se lanzó una de las primeras canciones generadas

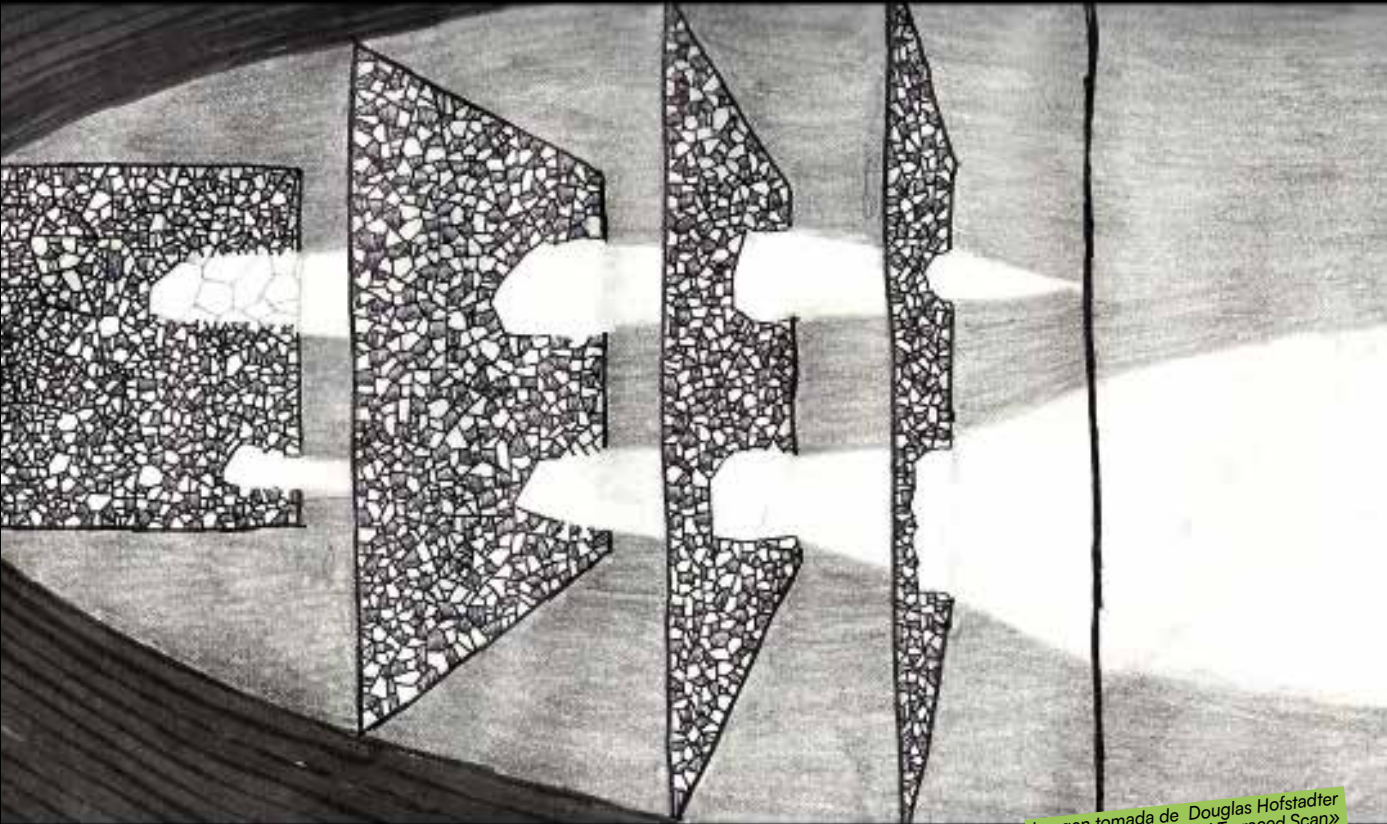


Imagen tomada de Douglas Hofstadter and «Parallel Terraced Scan»

Our vision for the future of AGI

Our mission is to ensure that artificial general intelligence—AI systems that are generally smarter than humans—benefits all of humanity.

[Our plan for AGI](#) [Our Charter >](#)



Illustration: Justin Jay Wang « DALL-E

Captura tomada de la página de Open AI

completamente por Inteligencia Artificial, fué una canción de pop generada a través de una red neuronal artificial de la leyenda del pop, Michael Jackson, creando una canción como si todavía estuviera vivo, hasta ahora hay un sin número de canciones que recrean las voces y estilos de artistas fallecidos y que han sido grabadas y lanzadas en Spotify. Hace mucho tiempo yo misma pensé que quizá éste no es un ejemplo cualquiera, porque va más allá de estirar los límites de lo que hoy entendemos como creación, autoría y, por qué no, muerte... Quisiera que nos detuviéramos aquí, y pensemos en estas últimas líneas.

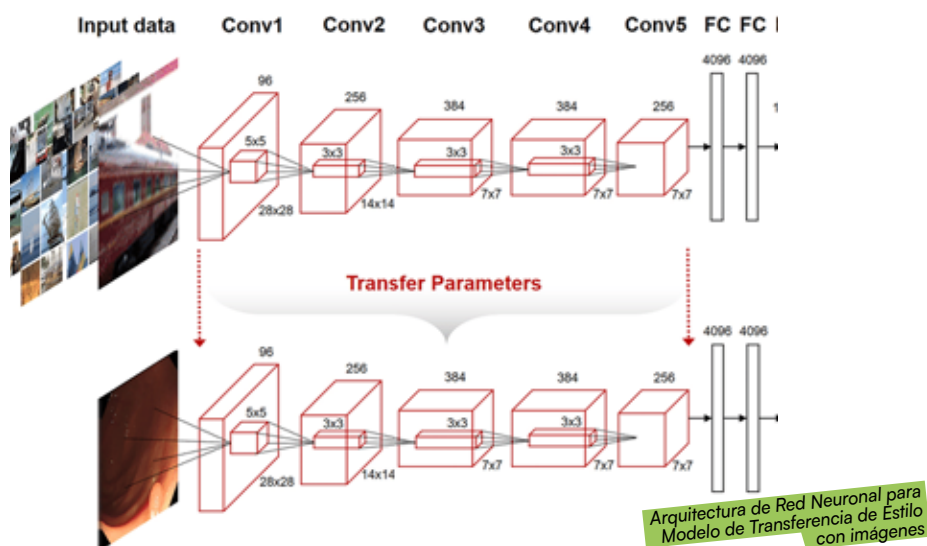
¿Quién está detrás de estos desarrollos? ¿quién tiene la autoría de estas nuevas obras? ¿es el artista fallecido o el algoritmo de Inteligencia Artificial?

Estos programas de IA fueron entrenados con música sin consultar a los músicos ni siquiera compensarlos, lo mismo ocurre en otras áreas: plataformas como DALL-E, Sora, Gemini y otras, han utilizado millones de imágenes sin permiso, tomadas de internet, para alimentar sus modelos. Es muy probable que, si tu arte o contenido está en redes sociales como Instagram, Facebook o en cualquier página de internet, ya forme parte de alguna base de datos utilizada por estas herramientas. No solo compartimos imágenes, también cedemos ubicaciones, contactos, listas de seguidores e incluso mensajes privados. Todo esto ha creado un espacio jurídico y ético aún confuso en torno a los derechos de autor. Miles de artistas ya han alzado la voz para exigir parar el uso no autorizado de sus obras. Medios como The New York Times han iniciado demandas multimillonarias contra empresas de IA por la extracción no autorizada de artículos, libros y contenidos periodísticos. Sin embargo, este tipo de litigios sólo están al alcance de grandes corporaciones. ¿Qué ocurre con los artistas independientes? ¿cómo podrían acceder a mecanismos legales tan costosos?

En América Latina, el debate sobre los derechos de autor y la inteligencia artificial aún se encuentra en una etapa incipiente. Solo siete países de la región han desarrollado estrategias nacionales sobre IA, recientemente leí que Brasil podría convertirse en el primer país del mundo en permitir que sus ciudadanos vendan sus datos a empresas privadas. No es casualidad, este mismo país fue pionero en establecer un marco legal para regular el uso de internet y proteger la privacidad de sus ciudadanos.

Sin embargo, esta propuesta nos obliga a hacernos preguntas: ¿Es cobrar por nuestros datos personales una verdadera solución? ¿queremos seguir datificando cada aspecto de nuestras vidas? ¿o estamos simplemente reforzando un sistema en el que el control de nuestros datos y por ende de nuestra autonomía queda en manos de corporaciones y gobiernos?

Pero los riesgos del uso de nuestros datos van más allá aún, es un tiempo ya de este caso en EE.UU. de una madre y su hija, acusadas de aborto ilegal tras acceder la policía a sus chats de Facebook, luego de que Meta entregara sus mensajes privados. Este



no es un uso futurista o exagerado, es lo que está pasando. Estas grandes empresas tecnológicas tienen el control de nuestra información, y cada día vemos cómo nacen nuevas startups con el mismo ánimo de seguir capturando y explotando nuestros datos.

Como dice Carissa Véliz, necesitamos recuperar el control de nuestros datos. Porque “la privacidad es poder”. Me cuesta aceptar que, para proteger sus obras, los artistas tengan que dejar de compartirlas en internet o hacerlo en foros privados para que sus obras no sigan alimentando los sistemas de IA. Vivir del arte ya es difícil; invisibilizarlo aún más... lo vuelve insostenible.



Sistema Machine Learning para dibujar contornos dinámicos

Trabajo desde hace varios años, como investigadora, y desarrolladora de Inteligencia Artificial, conozco cómo se diseñan y entrenan estos algoritmos. Yo misma me he maravillado viendo cómo el machine learning se usó en el proceso de animación en películas

como Spider-Man: Into the Spider-Verse. En lugar de que los animadores tuvieran que dibujar y ajustar manualmente estas líneas dibujadas a mano que dan estilo en cada cuadro, entrenaron modelos de machine learning que podían reconocer, rastrear y adaptar automáticamente esas líneas según la expresión y el movimiento del personaje. En contraste otra de las aplicaciones es el proyecto que descifra el lenguaje de nudos precolombinos conocidos como Quipus.

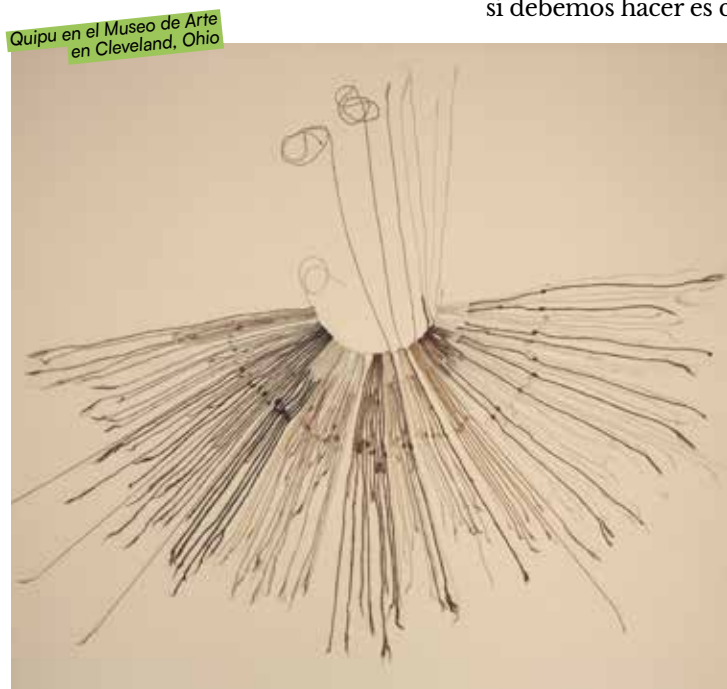
No queremos que la IA reemplace el proceso que implica crear arte, ilustrar una historia, escribir una nueva novela. Quiero seguir leyendo más de Ampuero, ver la ira ilustrada de Casimira, perderme en los libros filosóficos ilustrados de Sozapato, o escuchar las nuevas canciones de Mugre Sur. El arte no debe ser automatizado, ni reemplazado, ni datificado, porque lo valioso del arte es justo ese proceso, el contexto, la resistencia que jamás podrá ser reemplazada por un algoritmo.

Pensar en detener el desarrollo de la IA y la tecnología es algo difícil, pero algo que sí debemos hacer es cuestionar cómo se hacen estos sistemas, a quién benefician y a quién dejan fuera. Es posible construir herramientas tecnológicas con IA que respeten los derechos de autor, que no reemplacen sino ayuden a, que estén hechos por y para nosotros, que no perpetúe las desigualdades que ya tenemos en el mundo. Pero al mismo tiempo necesitamos regulaciones fuertes a las grandes empresas tecnológicas.

El debate es largo. Pero para mí, el primer paso es entender las relaciones de poder que atraviesan estas tecnologías, recuperar y reconocernos como dueños de nuestros datos, exigir regulaciones claras sobre el desarrollo de la IA y el uso de los datos, dejar por completo esa visión tecno solucionista, tecno positivista de querer solucionar nuestros problemas con tecnología, eso no va a pasar, la tecnología, la IA, son solamente herramientas, que sí, deben construirse bajo otros procesos, con una mirada crítica, más inclusiva, más humana. Y quizás, dejar de preguntarnos qué es lo siguiente que va a automatizarse... para empezar a preguntarnos cómo queremos convivir con estas tecnologías. ■

por Diana Mosquera

Co-fundadora y Directora de Investigación en Diversa



Quipu en el Museo de Arte en Cleveland, Ohio

Vanessa Sánchez

Obra: La televisión nos tantaliza
Dimensiones: 13 x 20 cm
Técnica: Grafito







JUAN MULLO SANDOVAL

Cuestionar y repensar conceptos, un ejercicio necesario a la hora de hablar de memoria e identidad

Nos fuimos a Tumbaco. Solo al cruzar una calle en Quito te cambia la mirada y perspectiva de la ciudad. En esta ocasión visitamos a Juan Mullo Sandoval en su vivienda; y una de las experiencias de esta visita fue contar con un espacio para una escucha distinta, con el Ilaló lleno de luz y altivez mostrándose desde una de sus ventanas.

Debo confesar que me acompañaba la prisa por abordar el eje temático de esta edición con Juan. Hablar de “Tecnologías, artes, culturas y patrimonios” es complejo y más con un creador, escritor e investigador, que te lleva a reflexionar y pensar este eje no desde la inmediatez o las

coyunturas mediáticas, sino desde un recorrido por la historia, nuestra historia. Así, con su voz calmada, tomando las pausas y silencios necesarios, iniciamos este espacio de conversación bajo el asombro reflexivo y empático que te permite vivir la memoria.

Cuando le propongo reflexionar sobre el eje temático, Juan plantea que se debe iniciar por redefinir los términos, no solo desde la mirada de las instituciones sino también desde las comunidades. Señala que cada uno de los términos de este eje, como por ejemplo “patrimonio”, están siendo replanteados, repensados. ■ ■ ■



EL CONCEPTO QUE
PROPONEMOS ES
“DEVOLUCIÓN” NO
“RESCATE”



Desde aquí partimos para preguntar ¿QUÉ TIENE QUE VER LA TECNOLOGÍA EN EL DESARROLLO DE LAS COMUNIDADES?

Él es claro y señala que esta conversación la desarrollará desde sus espacios de interés y trabajo activo: la gestión documental y archivística. Así también, enfatiza que en este proceso el desarrollo intelectual y técnico es colectivo.

Al hablar de tecnologías sostiene que estas deben ser pensadas desde las culturas, en plural, diversas, por ello, dice, es fundamental elaborar categorías con documentación histórica para su entendimiento, así como de los sistemas culturales de aquellas diversidades, que generaron un símbolo sonoro y que estaban ligados a elementos festivos y rituales

o ceremoniales, en toda la organología tecnológica desarrollada en la época prehispánica. La misma que, señala, no ha sido inventariada, y que ha ido desapareciendo o folclorizándose.

Esto genera otra interrogante ¿QUÉ ROL TIENE EL ESTADO EN ESTE PROCESO Y ES POSIBLE DEMOCRATIZARLO?

El Estado tiene un rol fundamental. Debe iniciar por cuestionar conceptos, como por ejemplo: “rescatar”. No admitimos el tema de rescate, eso es no entender los procesos sociales. Las comunidades que son parte central de estos procesos han tenido una mínima intervención en la gestión que desarrolla el Estado; si bien los museos algo hacen, no alcanza. Por eso, planteamos trabajar con

cartografías culturales, mapeos... con herramientas fundamentales en el proceso de educación.

El concepto que proponemos es “devolución” no “rescate”. La devolución es un proceso de memoria, de diálogo intercultural entre las comunidades y las fuentes. Los archivos que se han podido sostener en el tiempo ahora pueden ser de utilidad para las comunidades pero se necesita la participación activa e inversión comprometida del Estado para que lleguen a todos, para que exista un proceso de difusión sostenido y que se articule entendiendo las diferentes realidades de las comunidades. En Ecuador hay muchísimo por investigar y entender, desde los mismos conceptos de territorio e identidad.



Dentro de este diálogo que es extenso también le consultamos si **¿LAS TECNOLOGÍAS APORTAN AL DESARROLLO CULTURAL Y SOCIAL DEL PAÍS?**

La respuesta no tuvo lugar a dudas, sí. Aporta mientras la mirada y el trabajo de los investigadores se realice de forma cercana, empática y con conocimiento de las comunidades o de los objetos que se están estudiando. No es un proceso de una sola vía. Nadie tiene un rol menos importante y los resultados deben ser parte del proceso colectivo donde la escucha esté siempre presente.

En el patrimonio sonoro, la tecnología, junto a otras disciplinas, ha sumado grandes avances y rastreos que permiten como sociedad fortalecer los procesos

de memoria e identidad. Por todo este camino recorrido, enfatiza en la necesidad de contar con procesos de mediación entre las comunidades, los investigadores y los comunicadores -o medios o espacios de comunicación-. Además, recalca la necesidad de siempre cuestionar y también de relacionar conceptos.

El ejercicio de pensar y reflexionar es fundamental para Juan Mullo Sandoval. La trayectoria y trabajo de este etnomusicólogo, investigador y creador nos ha permitido, como sociedad, acercarnos a nuestra historia, memoria e identidad.■

por Públicos

Revista de artes y pensamiento

¿LA BANALIDAD DE LA IA?

Corrección, arte y tecnologías generativas

d d d
i d i d
j d os d os
d os d os
i d os d os
d i d i
j o i o i
j e l o j e l o
o p e l o p e l o
e l p e l p e l
p o r p o r p
r o o r p o o r
o m p o m p o
o t m p o t m p
m p t m p t
t s e y t s e y
y h s e y h s e
s e h s e h
h z o h z o
i l z o i l z o
z o l z o l
l a l a
a u z a u z
l u z l u z

r o r o
r o r o
o t o t
o t o t
m p t m p t
m p t m p t
t s e y t s e y
y h s e y h s e
s e h s e h
h z o h z o
i l z o i l z o
z o l z o l
l a l a
a u z a u z
l u z l u z



Era 2023. Estaba en una oficina ajena habitada por jovencísimas redactoras, diseñadoras, videógrafas y creativas —como soy *freelancer*, la propia es mi sala, mi escritorio o mi cama—. Términos como *briefing*, reunión *kick off* y *backlinks* zumbaban a través de mis audífonos.

Una agencia me había contratado para adaptar y corregir la publicación de casi 200 páginas de una entidad pública. Como suelo hacer cuando reviso los documentos ya diagramados, me senté frente al computador de la diseñadora y abrí InDesign. Empezaría a resolver los errores y erratas que siempre quedan después de mis primeras purgas en Word y de que los textos se colocan en la maqueta.

El trabajo dura un par de días si la diagramación es hecha por alguien con experiencia en diseño editorial: si las columnas de texto están alineadas, si los pies se corresponden con las fotos, y si no hay que volver a marcar con cursiva o negrita lo que ya se había marcado con negrita o cursiva. Otras veces dura mucho más; deben pescarse líneas viudas y huérfanas, espacios dobles, ríos, calles (y demás aberraciones ortotipográficas), así como oraciones mutiladas por cajas de texto muy estrechas, sangrías faltantes, interletrados que dificultan la lectura e inconsistencias entre la numeración de páginas y el índice.

Al ser una tarea que exige dissociarse del entorno, era un problema que los audífonos no repelieran el lingüo publicitario reverberante. Un problema que, sin embargo, me advirtió que Skynet podría pronto saltar de la Los Ángeles de la ciencia ficción a Quito, a mi ya precaria realidad de correctora de textos. El CEO de la agencia, que conversaba con dos empleadas en un escritorio no muy lejano, pronunció un nombre conocido que empezaría a respirarme en la nuca: ChatGPT.

—No sé... Hay que revisar márgenes, pies de foto, referencias...
Y eso todavía no se ve en Word dijo, preocupada, una de las jóvenes.

—Tranquila, lo pasamos por ChatGPT respondió el CEO.

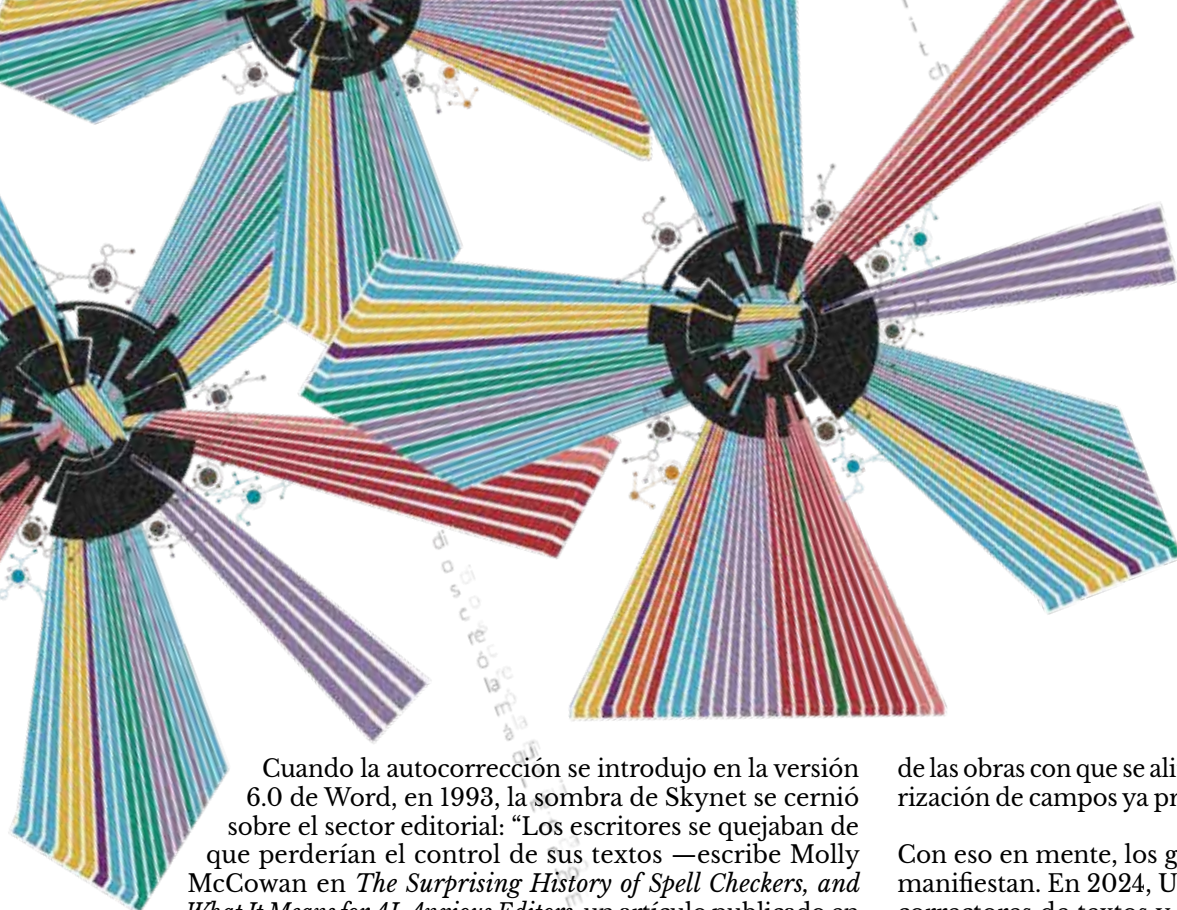
—Pero eso lo tiene que ver un corrector, se pueden pasar cosas importantes...

—Lo pasamos por ChatGPT, y vas a ver que queda pepa.

Gracias a mis audífonos baratos, supe que mi rol había pasado a ser desechable de un momento a otro: hablando de un proyecto editorial para un nuevo cliente, el CEO proponía que el trabajo que yo ejecutaba en ese mismo instante, a pocos metros de distancia de él, lo realizara, en adelante, una inteligencia artificial.

Aunque ChatGPT no es una IA como Skynet, sí amenazaba —y aún lo hace— con quitarnos encargos a los correctores. No porque ejecute tareas de apreciación lingüística con la solvencia de una persona formada para ello, sino porque en la región —y Ecuador es un excelente ejemplo— nuestro trabajo ya es infravalorado en el mejor de los casos y, en el peor, ni siquiera se contempla. Y eso ya se parece al apocalipsis; al financiero, al menos. Si entra en escena un software gratuito que, según quienes nos contratan, hace lo mismo que nosotrxs pero más rápido y más barato, las cosas se complican.

Es importante señalar que las herramientas tecnológicas para revisar ortografía y gramática existen desde hace décadas. A mediados de los ochenta, los softwares WordPerfect y WordStar las incorporaron en sus procesadores de textos. Por extensión, estas herramientas —que comparaban las palabras ingresadas con las de los diccionarios— también se volvieron parte de las labores de edición y corrección. ■ ■ ■



Cuando la autocorrección se introdujo en la versión 6.0 de Word, en 1993, la sombra de Skynet se cernió sobre el sector editorial: “Los escritores se quejaban de que perderían el control de sus textos —escribe Molly McCowan en *The Surprising History of Spell Checkers, and What It Means for AI-Anxious Editors*, un artículo publicado en Inkbot Editing—. Algunos incluso predijeron que se dejarían de contratar correctores profesionales”.

Sin embargo, esas primeras herramientas se convirtieron en algo que los correctores empleamos de modo automático. Y lo mismo empieza a suceder con las IA integradas en los procesadores de textos actuales, como la que permite que los escritos en Word se lean en voz alta para detectar repeticiones o cacofonías. Pero hay algo más de recelo —y preocupaciones de carácter legal y ético— cuando se trata de ChatGPT y Copilot, la herramienta en Word que utiliza modelos de lenguaje para simplificar la redacción, generar un borrador, resumir documentos e incluso unificar el estilo.

Si queremos ser críticos, y no solo celebrar todas las herramientas de IA pensando que no se diferencian de los correctores ortográficos del siglo pasado, entonces necesitamos, en primer lugar, mirar cómo se entrenan estos modelos (y digo “primer” porque la IA implica otras problemáticas, medioambientales por ejemplo, que no abordaré ahora).

“Somos testigos del uso no autorizado, no atribuido y no compensado del contenido periodístico para entrenar sistemas de IA”, dice Jan Braathu, de la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa para la Libertad de los Medios de Comunicación, en un boletín de mayo de este año. Algo similar denuncian los artistas visuales con respecto a las imágenes generadas por chatbots como ChatGPT, Grok y MidJourney. “La extracción continua de nuestras obras para capacitar a la tecnología que compite de modo desleal con nosotros sistematiza el expolio y desalienta la producción original y su circulación en medios digitales —dice el ilustrador argentino Santiago Caruso en su Instagram—. Urge desarrollar una regulación que limite la toma indiscriminada de archivos fotográficos, pictóricos, audiovisuales, escriturales...”.

Ninguna de las reservas citadas parten del hecho de que la IA es relativamente nueva (lo resalto porque puede generalizarse y decirse que las tecnologías emergentes y disruptivas asustan o repelen a todas las personas). El problema medular está en los vacíos legales alrededor de los derechos de autor

de las obras con que se alimenta a las IA, así como en la precarización de campos ya precarizados.

Con eso en mente, los gremios de correctores también se manifiestan. En 2024, UniCo, la asociación profesional de correctores de textos y asesores lingüísticos de textos en español, compartió un comunicado en el que se denunciaba la confianza ciega del mercado editorial en la IA. “Nuestro sector fue uno de los primeros en verse afectado por la introducción de herramientas informáticas basadas en la IA —se lee—. Emplean macrodatos para generar contenido, pero carecen de la capacidad de análisis crítico y contextual con la que los correctores profesionales llevamos a cabo nuestro trabajo”.

UniCo señala que los textos de las IA pueden contener incoherencias y datos falsos, en especial, si estas son vistas como expertos lingüísticos que reemplazan a los profesionales. También advierte que quien las utiliza renuncia a la confidencialidad: “El contenido pasa a manos de un tercero que puede usar esos datos para generar nuevos textos, lo que conlleva riesgos significativos”.

A pesar de las críticas que podamos tener (o no), los correctores sabemos que incorporar de forma ética estas tecnologías a nuestro trabajo es indispensable, pues moldean los mercados en que nos desenvolvemos. Es aprender o volverse obsoletos. En noviembre de 2024, la Asociación de Correctores de Textos del Ecuador (Acorte) organizó el Séptimo Congreso Internacional de Corrección de Textos en Español “Corrección e IA: retos profesionales de una nueva era”, con la participación de referentes de la región. Y el tema también se discute en otras coordenadas del sector, como la Escuela de editores y editoras 2025, organizada por la Subsecretaría de Industrias Creativas e Innovación Cultural de Argentina: la última capacitación del ciclo abordó los desafíos de la IA en el sector del libro.

Entonces, quizás Skynet no nos aniquile ni la Matriz nos engulla. Pero las IA sí presentarán dilemas más complejos según evolucionen. “En diez o veinte años habrá IA mucho más poderosas, y tenemos que pensar muy seriamente en cómo manejarlo —dice el intelectual Yuval Noah Harari en un video de su Instagram—. Estas no son solo herramientas en nuestras manos, son agentes que pueden tomar decisiones no podemos anticipar”.

Tal vez la idea de que una IA más avanzada haga que los correctores nos volvamos redundantes me asusta menos que lo que pasa en el arte —aunque me divierte/aterra lo absurdo que es dejar a muchos humanos sin empleo para sustituirlos por tecnologías a las que rogamos que sean más humanas—. En cuanto al arte, no tengo resueltas muchas dudas ni repulsiones.

Además de ejercer la corrección, soy collagista; trabajo en análogo y digital, pero creo que lo crucial en ambos formatos no tiene que ver con el soporte sino con los procesos mentales que intervienen, en el caso del collage, al descontextualizar imágenes ya existentes y recombinarlas para establecer relaciones entre ellas y modificar sus significados. Pero ¿qué pasa cuando la IA saca esos procesos de la ecuación y reduce el arte a un *prompt* y su resultado? (que encuentro sintético y torpe, como los reflejos distorsionados de una casa de espejos).

Alguien que tiene muchas más luces sobre el tema es Luciana Musello, profesora del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la USFQ. “Es una idea común sugerir que la IA, sobre todo

en el campo artístico y creativo, es una tecnología neutral que depende del uso que le demos, y que tenemos que aprender a usarla bien en nuestros campos —explica—. Esta idea de la neutralidad, atada a la noción de herramienta, es problemática porque también sugiere que la IA es amoral, apolítica y que no tiene ningún tipo de sesgo”.

Pero sesgos tiene en abundancia, lo que implica que una fuerza sesgada incide en los cambios que la sociedad y las formas de expresión adoptan, así como en la precarización, muy veloz y sistemática, de los trabajos que nos sostienen. “La IA es una fuerza activa que le da forma a la sociedad y que redefine nuestra actividad aun antes de que le asignemos un fin —dice Luciana—. Con esto no quiero decir que la tecnología nos determina, pero sí que condiciona y orienta la acción de maneras específicas”.

Con fortuna, el resultado será contrario al que vaticina mi pesimismo: seremos conscientes de esos condicionamientos. Y utilizaremos la IA en modos que no solo dejen sin empleo a muchas personas y alimenten a los intereses y poderes detrás de la tecnología, sino que no vacíen de contenidos (aún más) a las formas de expresión humanas.■

por **Marcela Ribadeneira**
Escritora, correctora y collagista



El arte no es
decoración, aquí
se vale pensar.

PENSAR
PENSAR
PENSAR
PENSAR
PENSAR
PENSAR
PENSAR
PENSAR
PENSAR
PENSAR

Ese sigue siendo nuestro punto de partida, nuestra línea de horizonte. Públicos. Revista de artes y pensamiento cumplió un año. Número a número, cada edición, ha abierto preguntas, provocado miradas, cruzado voces. Lo hemos hecho con insistencia, con cuidado, con pasión. Sabemos que sostener un proyecto editorial independiente, heterogéneo y crítico en el campo de las artes, las culturas y los patrimonios es un reto. Pero también sabemos que es necesario.

Gracias a quienes nos leen, nos escuchan, nos visitan y nos acompañan —en la web, en las redes, en la exposición en la Estación Alameda del Metro, o a quienes nos visitaron en la Feria Internacional del Libro de Quito 2025—. Este camino lo construimos en comunidad. Seguimos apostando por una revista que piense con y desde los públicos. Porque el arte nos transforma, y la memoria también.■

por Públicos
Revista de artes y pensamiento













UNA HAMACA PRECISA DE UN CUERPO



Arte y técnica, movimiento. Somos en ese sentido técnica pura. Una especie de conexión, cable a tierra, mano, aguja e hilo. Cuerpos improbables e imperceptibles, pedacitos de basura invaluable.

Nos propusieron escribir sobre tecnología y patrimonio, así que nos volcamos hacia la tecnología ancestral y de cuidado que es la hamaca. Desde/en la hamaca de Karin Iturralde nos dejamos garabatear, viajar hacia el detalle...

■ ■ ■



La hamaca pensaba que se balanceaba sin sentido: No había pasado tanto tiempo desde la última vez que me mecí. Me encantó encontrar la gravedad afectada. En qué fuerza incontinente he llegado a convertirme, qué extrañeza es ser soporte y sostén.

Una hamaca precisa de un cuerpo. Más importante aún, todo cuerpo precisa de una hamaca. No podemos negar el giro eterno del que venimos. Ni del descanso ni del correr. Somos una especie de mareo. Despertar a merced. Amarrada nuevamente. La hamaca garabatea, balbucea, baila el lenguaje del vaivén. El nudo se impone. ■ ■ ■





Un meteorito fijo que suena como un goteo, unos vientos y esa voz que sigue aquí, repitiéndose. Esta hamaca jean con huecos viaja a través de las hilachas hacia las constelaciones.

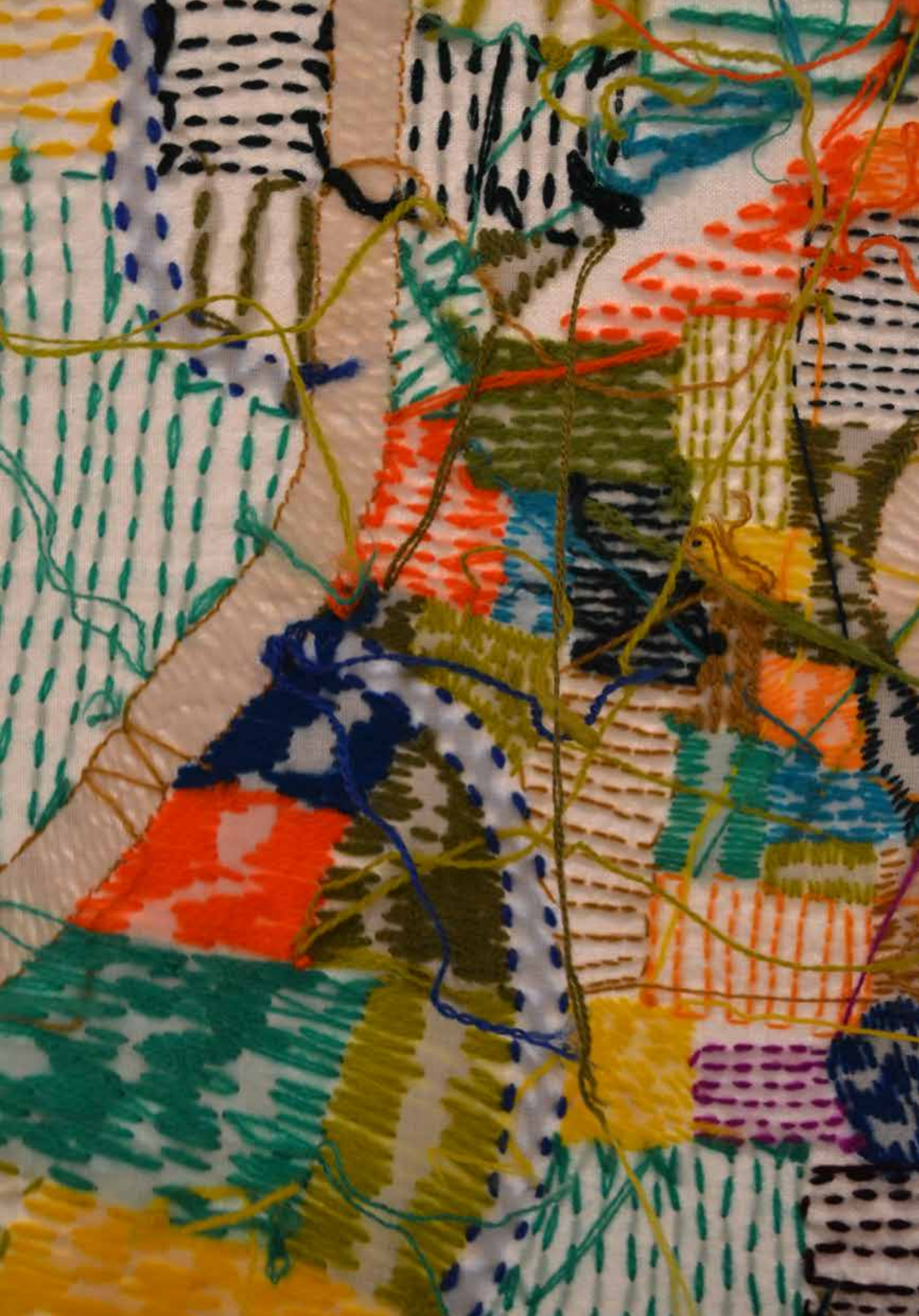
Las hebras de los bordados que me rodean saben que el nudo habla, junta, sostiene, marca el inicio y el fin.

Un día, harta del calor escapó hacia la ciudad más fría del mundo. Lejos de su contexto original, terminó agotada y desmayó.

Todo lo que normalmente cae al piso, está hoy en la pared.■

**Por Mariuxi Giraldo, Angie Farfán, Salomé López,
Christian Vallejo, Víctor Purcachi, Gabriela Granda
y Santiago Ávila Albuja**

*Este texto está construido de forma polifónica por el Equipo de
Exposiciones y Programas Públicos del Centro de Arte
Contemporáneo acerca de la exhibición de la quinta
edición del Premio Mariano Aguilera.*



RITUALES, BITS Y LIKES: MEMORIA Y PATRIMONIO EN MODO DIGITAL

La memoria no siempre está en los libros ni en los museos. A veces se esconde en una maquinita, en una lista de reproducción o en un video de redes sociales. Las tecnologías, ya sean analógicas, digitales o híbridas, están cambiando la forma en que el arte, las expresiones culturales y el patrimonio se produce, se conserva, se comparte-transmite. Aquí, tres casos que son testimonio de ello.■

por Públicos

Revista de artes y pensamiento



EL PATRIMONIO INVISIBLE DE LOS VIDEOJUEGOS ECUATORIANOS

En Ecuador, pocos saben que existe una pequeña pero persistente escena de desarrolladores de videojuegos que exploran temas patrimoniales y culturales. Uno de los primeros intentos fue El Chasquí, creado como una investigación universitaria, que convirtió al mensajero del Tahuantinsuyo en un personaje de videojuego, con alto contenido educativo-cultural.

Más allá del entretenimiento, estos juegos recuperan símbolos, geografías y narrativas que no suelen estar presentes en las pantallas. En ellos, lo ancestral se transforma en reto, en exploración, en aventura. El juego se convierte en medio de transmisión cultural. Así, los saberes orales, los trajes, los territorios y hasta los idiomas originarios encuentran un nuevo espacio de existencia: el entorno virtual.



DEL BARRO AL BYTE: CUANDO LOS INSTRUMENTOS PREHISPÁNICOS SE MUSICALIZAN

El Taller La Bola, en Quito, ha realizado una labor tan técnica como poética: dar vida a instrumentos musicales prehispánicos y grabar su sonido con herramientas actuales. La colección de objetos de barro corresponde a objetos de contextos funerarios, lo que refuerza su dimensión ritual. Al reproducir su sonido con micrófonos, softwares de edición y plataformas de streaming, estos instrumentos se trasladan de los ajuares sagrados a los archivos digitales.

El resultado no es solo una colección de grabaciones: es un acto de memoria activa. Lo que fue ofrenda se convierte en escucha. La música prehispánica, lejos de quedar congelada, ahora vibra con un sentido contemporáneo.

La tecnología, en este caso, no reemplaza al pasado, lo revive, lo amplifica

TIKTOK Y PATRIMONIO: VIRALIZAR LA MEMORIA

Hoy, el patrimonio también baila. En TikTok Ecuador, hashtags como DanzaAndina o InstrumentosAncestrales reúne a jóvenes que mezclan pasos tradicionales con música electrónica o sonidos rituales. Un ejemplo de ello es Fabrikante, quien se autodefine como el primer ecuatoriano en fusionar instrumentos de corte prehispánico con equipos digitales para crear el tribalecuatoriano, un género musical que coquetea con otros géneros como el techno y la electrónica.

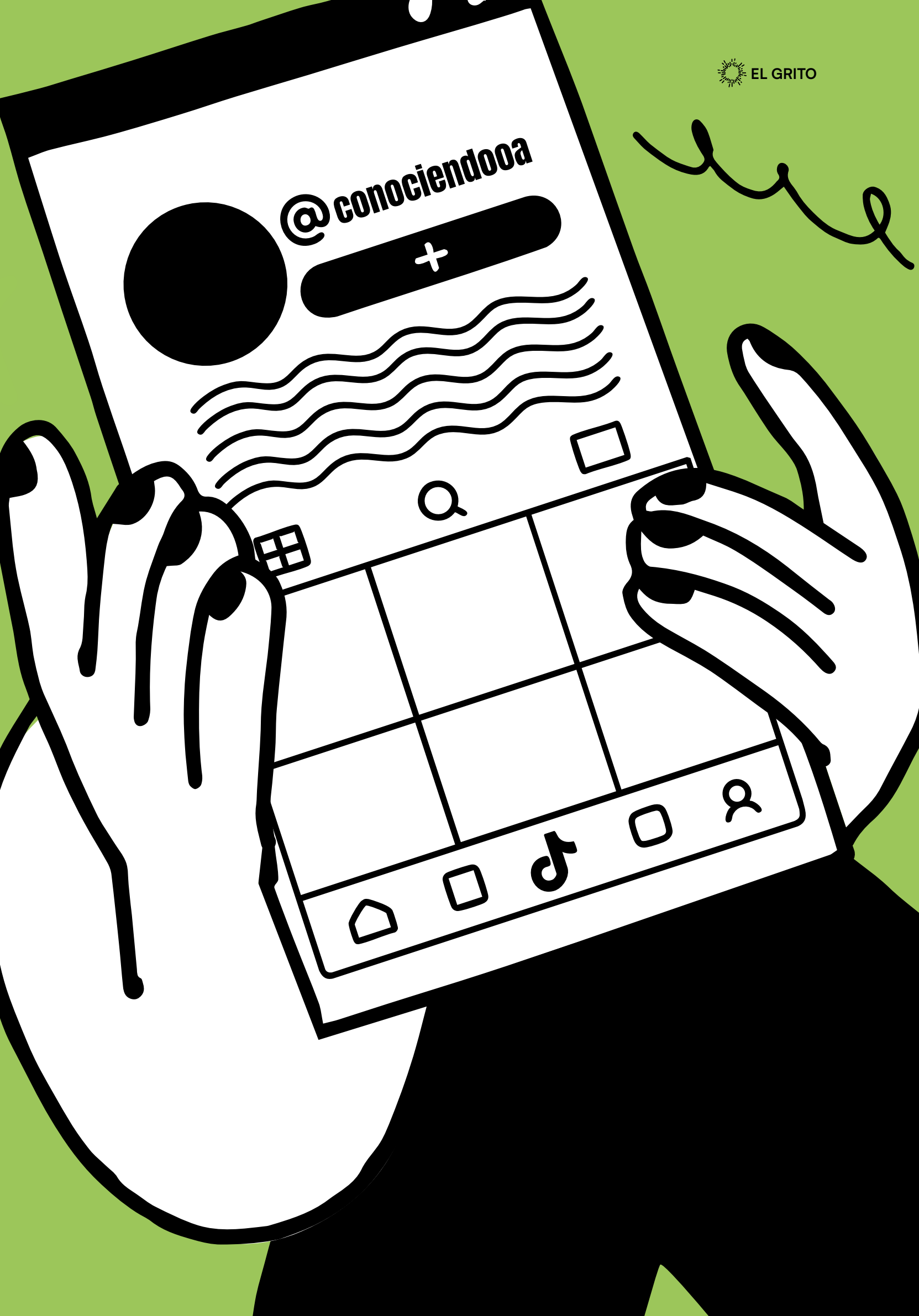
Lo que para unos es entretenimiento, para otros es una forma de resistencia cultural. La apropiación digital del patrimonio no siempre es perfecta, pero sí poderosa. Permite que las nuevas generaciones se acerquen a sus raíces desde el lenguaje que mejor conocen: el audiovisual. Entre filtros, coreografías y remix, la memoria también se vuelve tendencia.

Las tecnologías no solo nos conectan al futuro: también abren nuevas puertas al pasado. Y en ese cruce, entre la máquina y el ritual; entre el barro y el byte, siguen apareciendo nuevas formas de hacer memoria.





CONOCIENDO A: TECNOLOGÍAS Y NARRATIVAS PARA VISIBILIZAR LA CULTURA Y EL ARTE DISIDENTES EN ECUADOR



Hablar de tecnologías en relación con la cultura, el arte y los patrimonios implica preguntarse por el modo en que estas herramientas han transformado y siguen transformando nuestras formas de crear, narrar, circular, apoyar y sostener proyectos culturales. En un país como Ecuador, donde muchas veces el acceso al arte se concentra en ciertos sectores sociales o geográficos, lo digital ha abierto nuevas posibilidades para quienes trabajamos, ya sea como artistas o como comunicadores culturales.



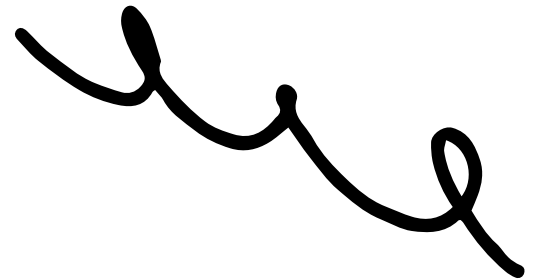
Desde mi experiencia, estas herramientas no solo han sido útiles, han sido esenciales para crear espacios alternativos donde las voces emergentes, especialmente las de mujeres y disidencias, puedan encontrar un lugar seguro y, sobre todo, reconocimiento y escucha.

Mi reflexión parte de un proyecto que creé: «Conociendo a», una plataforma digital que se muestra en redes sociales como TikTok, Instagram, Facebook, cuyo objetivo es poder visibilizar a mujeres artistas ecuatorianas y personas de identidades disidentes en el campo de las artes. Esta idea surgió como una necesidad personal de conectar verdaderamente con artistas y conocer sus vidas, sus proyectos, pero también como una forma de responder a una ausencia tan evidente en los espacios como son los medios tradicionales y con ello, la falta de representación diversa en el arte nacional. En Ecuador, la mayoría de las narrativas dominantes en torno al arte han sido construidas desde una mirada centralizada, masculina y muchas veces elitista. Y aquí es donde me pregunto: ¿En dónde están las artistas mujeres? ¿Dónde están las músicas trans, las ilustradoras negras, las poetisas indígenas? Si no aparecen en los medios, ¿Cómo las conocemos? ¿Cómo conocemos su arte?

En ese contexto, la tecnología se ha convertido en una herramienta importante para poder mostrar a las artistas de este país. A través de redes sociales, entrevistas grabadas, publicaciones y colaboraciones con las artistas, Conociendo a ha logrado llegar a un público que, aunque quizá no es masivo, sí está profundamente conectado con la idea de un arte más justo, más equitativo y más representativo. Me interesa destacar esto porque muchas veces se subestima el poder de las pequeñas audiencias. Hay que tener claro que no se trata solo de cantidad, sino de calidad de la conexión que generamos con quienes consumen, comparten y valoran el contenido cultural. En una sociedad donde todo parece medirse en likes y seguidores, lo verdaderamente transformador es poder generar un diálogo, y eso lo he comprobado en cada comentario, cada mensaje, cada persona que me dice: “Gracias por mostrarme a esta artista, no la conocía”. También lo veo en las palabras de las propias artistas, muchas de las cuales me han expresado su gratitud por contar con un espacio donde pueden mostrarse sin prejuicios, con libertad, siendo ellas mismas. Conociendo a se ha convertido, poco a

poco, en un lugar seguro, donde todas pueden compartir su arte y su historia sin filtros impuestos, sin tener que encajar en una imagen esperada. Y ese tipo de espacios, aunque digitales, también son parte del tejido cultural que queremos fortalecer.

Hablar de cultura y patrimonio en el entorno digital también implica repensar qué entendemos por estos términos. Tradicionalmente, el patrimonio se ha asociado a lo monumental, a lo histórico, a lo que debe preservarse sin alteración. Pero hoy sabemos que el patrimonio también es dinámico, vivo, en movimiento. La memoria cultural se reconstruye constantemente, y las tecnologías han abierto nuevos canales para hacerlo como son los archivos digitales, documentales, podcasts, exposiciones virtuales, performances en vivo. La pregunta ya no es si estas prácticas son “válidas” como forma de cultura, sino cómo las acompañamos, cómo las fortalecemos y cómo las legitimamos desde las instituciones y desde la sociedad. ■ ■ ■



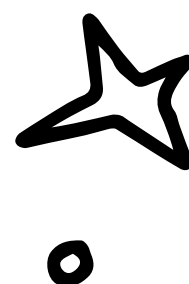


Por lo tanto, la difusión y circulación del arte mediante las plataformas digitales en Ecuador se enfrenta a desafíos significativos. Por un lado, tenemos iniciativas potentes y comprometidas, llevadas a cabo por artistas, colectivos y medios alternativos. Pero, por otro, todavía enfrentamos problemas estructurales como la falta de acceso a internet en zonas rurales y escaso apoyo estatal a proyectos culturales independientes. Aunque parezca que todos estamos conectados, la brecha digital sigue siendo profunda y, a veces, invisible. Aunque suene duro, esto es una realidad porque muchos artistas con propuestas muy valiosas no tienen los recursos para sostener una presencia digital constante, y eso limita su visibilidad, su crecimiento y su posibilidad de conectar con públicos más amplios.

Aquí es donde la tecnología también se convierte en una herramienta de justicia cultural. No solo nos permite contar nuestras historias, sino que nos ofrece la posibilidad de redistribuir el poder simbólico: de quién habla, de quién se muestra, de quién se escucha. En Conociendo a, decidí enfocarme únicamente en mujeres y disidencias, no por excluir, sino por equilibrar. La figura masculina ha estado sobrerrepresentada durante siglos; hoy es necesario abrir otros espacios, otras narrativas. Y si no los hay, los creamos. En ese gesto existe esperanza. Porque cada vez que una artista encuentra su voz en un medio digital, se amplía la noción de lo que entendemos por cultura ecuatoriana.

Ahora bien, ¿estamos listos como país para sostener este tipo de propuestas? La respuesta es compleja. Desde una perspectiva institucional, todavía falta mucho por hacer: marcos legales que reconozcan y protejan los derechos de los creadores digitales, políticas públicas que fomenten el arte emergente, incentivos para plataformas comunitarias, financiamiento real para proyectos culturales. Pero desde lo social y lo colectivo, se nota una creciente disposición a escuchar, a aprender y a apoyar. Cada vez más personas entienden que el arte no es solo entretenimiento, sino una forma de construir identidad, de resistir, de imaginar otros futuros posibles. Y en ese sentido, la tecnología puede ser la gran aliada, si la usamos con conciencia, con propósito y con visión crítica.

Es importante también recordar que las tecnologías no son neutrales, ya que, como menciona Cristóbal Cobo en el documento de la Fundación Santillana (2019), están diseñadas con una lógica en participar que influye en su uso y en los efectos que producen en la sociedad. Todo esto atravesado por intereses, por estructuras económicas, por lógicas extractivas. Las plataformas que usamos para visibilizar el arte también generan algoritmos que priorizan ciertos contenidos sobre otros. Por eso, parte de nuestro trabajo como comunicador cultural es cuestionar esos mecanismos y encontrar formas alternativas de circular nuestras voces. A veces eso implica volver a lo íntimo, a lo artesanal: grabar una entrevista con el celular, editar



un video, hacer una exposición en una cuenta de Instagram o de alguna otra red social. No se trata de competir con los grandes medios, sino de habitar el margen con creatividad y convicción.

Para finalizar, las herramientas tecnológicas han transformado profundamente la manera en que se desarrollan, promueven y circulan la cultura y el arte en Ecuador. Desde mi proyecto personal, he comprobado que sí es posible generar impacto desde lo digital, construir comunidades afectivas y aportar a una memoria cultural más diversa e inclusiva para todos. Pero para que estas experiencias funcionen necesitamos un ecosistema que las sostenga: con acceso, con educación, con voluntad colectiva y, sobre todo, apoyo. Solo así podremos hablar de un verdadero diálogo entre tecnología, arte y patrimonio, en un país que aún tiene mucho por contar y por escuchar.■

por **Alex Ledesma**

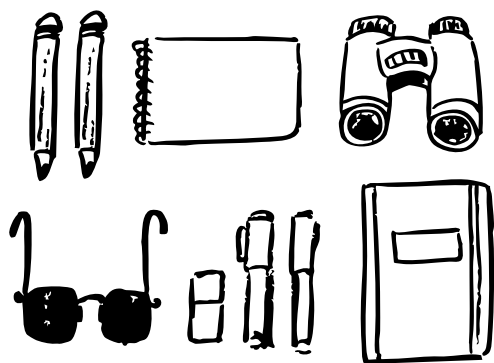
Comunicador cultural y creador de contenido

Bibliografía:

Cobo, Cristóbal. (2019). Acepto las Condiciones: Usos y abusos de las tecnologías digitales, Fundación Santillana, Madrid.

RUTAS: BIBLIOTECAS DE QUITO

(Recuerda, sigue los números para leer este recorrido)



- * BITÁCORAS VARIAS
- * LAPICES / RAPIDÓGRAFOS
- * GAFAS (PARA EL MISTERIO)
- * BINOCULARES
(PARA VER LEJAZOS)

KIT PARA UN DETECTIVE GRÁFICO



BIBLIOTECA NACIONAL EUGENIO ESPEJO

SOMOS PARTE DE LAS CRÓNICAS DE NÜREMBERG DE 1493, ALGO ASÍ COMO EL GOOGLE DEL SIGLO XV.



O IMPRESO EN 1493 QUE NARRA LA HISTORIA UNIVERSAL BASÁNDOSE EN EL RELATO DE LA BIBLIA, ESCRITO POR HARTMANN SCHEDEL.

Costa Rica
na a
in co
cece
un
flam
nic
bluc
rur
D
ne
cup

7



EL FONDO JESUITA GUARDA TESOROS QUE VAN DESDE EL SIGLO XV AL XX.

OYE, TIENES QUE VISITAR LA BIBLIOTECA BENJAMÍN CARRIÓN. YO TRABAJÉ ALLÍ Y ES UN ESPACIO INDISPENSABLE EN TU RUTA.

EUGENIO ESPEJO



YO FUI EL PRIMER DIRECTOR DE ESTA BIBLIOTECA EN 1791, LA PRIMERA BIBLIOTECA PÚBLICA.



MAPA GENERAL DEL ECUADOR, B. FLEMING, 1900. PARA VER EL MAPA COMPLETO VISITA LA BIBLIOTECA NACIONAL DIGITAL DEL ECUADOR: WWW.BNE.608.EC

4 NOS DIRIGIMOS AL SIGUIENTE ESPACIO Y ALGO LLAMA MI ATENCIÓN: LIBROS QUE DUERMEN SOBRE ALMOHADONES (QUIZÁ LOS SIGLOS LES PESAN) Y MAPAS OCULTOS. ¡QUÉ RARO! AQUÍ LO QUE ESTÁ ESCONDIDO SON LOS MAPAS, NO LOS TESOROS.



TESORO
DESCUBRIDO...



POETA

EL POETA "CUCHUCHO" JARA IDROVO INCINERÓ EN 1948 SUS PRIMEROS POEMARIOS. ESTA RELIQUIA ES UNO DE LOS POCOS EJEMPLARES QUE SE SALVÓ DE LA QUEMA.

2 ME RECIBE CON AMABILIDAD EL DIRECTOR DE LA BIBLIOTECA NACIONAL EUGENIO ESPEJO, ALFONSO ESPINOSA, PARA MOSTRAME LOS TESOROS QUE ESCONDE ESTE EDIFICIO.

2



1

RESULTA QUE HAY VARIOS TIPOS DE BIBLIOTECAS EN QUITO: PÚBLICAS, UNIVERSITARIAS, ESPECIALIZADAS... EMPEZARÉ POR LA BIBLIOTECA NACIONAL.



Gracias <3

PÚBLICOS Revista de artes y pensamiento