

**Conclusiones y reflexiones finales. CM Málaga – Culture & Museums International Tech Forum
(20-21 de junio, 2022)**

**Nuria Rodríguez Ortega
Universidad de Málaga
nro@uma.es**

El simposio Culture & Museums International Tech Forum se ha articulado en torno a una serie de preguntas relativas a la capacidad de los desarrollos tecnológicos actuales para transformar y modelar el campo cultural. Por su parte, estas preguntas han revelado distintos ámbitos de problematización sobre los que será necesario reflexionar y actuar en los próximos años.

1. En primer lugar, nos hemos preguntado cuál es la función del museo, qué papel debe jugar, dónde reside su relevancia en un contexto de tecnologización avanzada y de creciente y acelerada hipertecnificación cultural.

En relación con esta pregunta, el simposio C&M nos ha permitido verificar algo que ya sabíamos o, al menos, ya intuíamos: que la tecnología no supone una modificación radical de las funciones del museo. De hecho, el museo retiene sus dos misiones irrenunciables, a saber: por una parte, la custodia, tutela, difusión e interpretación de los acervos culturales, que debemos hacer accesibles e inteligibles a las generaciones futuras; por otra, la vertebración de la discusión y el debate sobre las problemáticas culturales contemporáneas. A su vez, ambas misiones quedan inscritas en un marco de responsabilidad social, que conlleva la exigencia ética de actuar positivamente sobre la vida de las personas y las comunidades, transformándolas.

Es esta naturaleza poliédrica del museo la que nos confronta con uno de los ámbitos de problematización que merece la pena reseñar, pues, si bien la tecnología nos ofrece múltiples oportunidades para mejorar, enriquecer y expandir las funciones que el museo tiene encomendadas, este también debe mantener la pulsión crítica sobre esas mismas tecnologías que emplea, discutiéndolas y cuestionándolas. Hemos de recordar que las tecnologías no son ni neutras ni inocuas, por el contrario, nos afectan de manera directa y nos modelan cultural, social y subjetivamente. Por tanto, en un contexto donde la tecnología es un vector cardinal que atraviesa todos los órdenes de la vida, su problematización deviene irremediable. Es por ello que los retos que debe afrontar el museo no pueden quedar circunscritos a pensar cómo usar la tecnología, cómo innovar, cómo experimentar o cómo producir nuevas experiencias en los públicos. Es necesario también que el museo asuma como responsabilidad propia el hacer de los procesos de tecnomediación e hipertecnificación cultural un territorio de discusión y de acción crítica. Si el mundo que nos ha tocado vivir en los albores del tercer milenio se caracteriza por la aceleración desmedida, si vivimos un tiempo de cambios tecnológicos exponenciales, los museos deben ser, entonces, referentes en el uso reflexivo y crítico de las tecnologías digitales y computacionales, y también la voz de alerta de las problemáticas que estas llevan asociadas.

Para ello, el museo tiene que ser consciente, en primer lugar, de las narrativas que sobre lo digital propone y legitima con su propia acción. El museo debe, así, adquirir una especie de autoconsciencia tecnocrítica. Ya en 2013, Boris Groys había advertido del espacio privilegiado que los museos representan en este sentido: «The museum is a place where the asymmetrical war between the ordinary human gaze and the technologically armed gaze not only takes place, but

also becomes revealed, so that it can be thematized and critically theorized» («Entering the Flow: Museum between Archive and Gesamtkunstwerk», *E-flux* 50, 2013).

Ahora bien, ¿cómo se puede establecer este reequilibrio entre el uso de las tecnologías y su crítica? A través de distintos estudios de caso, el simposio C&M nos ha mostrado que este reequilibrio es factible si ponemos en práctica lo que podría denominarse un «hacer crítico y creativo». Este hacer, lejos de encapsular la reflexión crítica en discursos intelectuales, relatos o narrativas, la inscribe en la acción; la materializa en acciones propositivas que hacen posible la reinención de formas y escenarios tecnológicamente creativos, interesantes, críticos y reflexivos; escenarios que, entre otras cosas, nos distancian de las lógicas *mainstream* basadas, por ejemplo, en el rentismo, en la eficiencia productiva agónica o en la monetización indiscriminada. De este modo, el museo, en cuanto actor plenamente involucrado en la producción de las materialidades y estructuras tecnológicas que conforman el mundo contemporáneo, participa de manera directa en la construcción material de nuestro hábitat tecnológico y, quizás más importante aún, contribuye a la reconfiguración de su agencia, es decir, interviene críticamente sobre el papel modelador que la tecnología ejerce sobre las sociedades, los sujetos y la cultura.

En consecuencia, es importante pensar el museo no solo como un espacio donde se aplican tecnologías, sino también y fundamentalmente como un espacio de producción y de reinención tecnológica. Creo que esta es una de las conclusiones más interesantes que nos deja el simposio C&M porque de esta manera la pregunta por el futuro (que ha centrado buena parte de las discusiones y debates que han tenido lugar durante estos días) se transforma o expande; así, además de preguntarnos por cuál será (o deberá ser) el futuro digital del museo, también nos preguntamos de qué modo el museo va a contribuir a la construcción de nuestro futuro digital, el que nosotros vamos a habitar.

2. En segundo lugar, nos hemos preguntado cómo se inscribe el museo en un escenario en el que los hábitos tradicionales del consumo cultural se están transformando. Es un hecho que en los últimos años (consecuencia más o menos directa de la pandemia de la covid19) se ha incrementado el tiempo que pasamos en los espacios digitales, espacios digitales que están habitados, a su vez, por generaciones de públicos y audiencias con nuevos códigos de comunicación y de relación, donde, además, encontramos a nuestra disposición una diversidad abrumadora de lenguajes y de medios con los que producir continuamente nuevos tipos de contenidos. En relación con esta cuestión, cuatro ámbitos de problematización deben ser tenidos en cuenta.

Por una parte, la incorporación de las prácticas comunicativas y discursivas de los museos a las plataformas de interacción social nos confronta con el problema de cómo conciliar los nuevos comportamientos humanos inventados y promovidos por estas grandes plataformas y por la industria del entretenimiento en general con el tipo de «relación» con lo cultural que los museos quieren promover. Debemos preguntarnos, por tanto, qué tipo de consumo cultural propenden las tecnologías y plataformas que se están utilizando y si este concuerda con la visión de los museos. ¿Nos interesa importar esos comportamientos y hábitos, adaptando a ellos los contenidos culturales que produce el museo? ¿Puede/debe el museo apropiarse de estos modelos de comportamiento para reinventarlos en nuevas formas de relación con lo cultural, interesantes y significativas? ¿O, por el contrario, debería actuar el museo como una especie de contramodelo, proponiendo formas de relación alternativas frente a aquellas tendentes a la fugacidad, la superficialización y el instantismo?

Por otra parte, parece evidente que es necesario atemperar las ingentes posibilidades de generación de contenidos que nos proporcionan los medios digitales a fin de plantear proyectos que tengan un impacto social y cultural duradero. Así, frente a la hiperproducción hinchada de

contenidos (a la que nos abocan las lógicas de la novedad continua características de nuestro tiempo), que a la postre solo pueden conducirnos a un consumo cultural bulímico y a importantes problemas de sostenibilidad, es importante pararse a reflexionar sobre qué efectos transformadores requiere la construcción de una sociedad más justa, equitativa y reequilibrada. Recordemos, a este respecto, que la producción de contenidos difiere de la generación de valor y que, a veces, los contenidos pueden devenir en continentes vacíos.

La amplificación del escenario digital también ha supuesto (y muy especialmente a partir de la pandemia de la covid19) una expansión y diversificación de los actores que se dedican a la creación de contenidos digitales, que coexisten y conviven con las prácticas que tienen lugar en el contexto de la institución museo. Esta descentralización de la producción de contenidos culturales digitales se ha mostrado beneficiosa por cuanto ha posibilitado usos innovadores y creativos de las colecciones de los museos y de sus actividades. Sin embargo, este enriquecimiento narrativo y discursivo demanda su propia problematización. Así, el museo debe preguntarse, honestamente, si de verdad está dispuesto a ceder sin cortapisas la potestad para leer, interpretar y comunicar sus acervos culturales o si, por el contrario, todavía considera que es necesario retener un cierto tutelaje. También debe preguntarse si está dispuesto a poner a disposición pública los datos de sus colecciones y actividades para que estos puedan ser reutilizados por los ciudadanos para la generación de conocimiento y valor, y cuándo lo va hacer. Por su parte, y aprovechando este nuevo contexto de creación de contenidos culturales, en el último año distintos museos han iniciado sugestivos programas de colaboración conjunta con determinados actores que han adquirido una relevancia social en el escenario digital. Ahora bien, y sin menoscabo del interés que estas iniciativas comportan para abrir el museo a otro tipo de públicos o para expandir sus relatos, es necesario preguntarse si no nos encontramos aquí con el habitual proceso de fagocitación por parte del sistema del arte de todo aquello que nace en sus márgenes, repercutiendo en la desactivación de su potencia innovadora. Así pues, cómo implementar marcos de colaboración conjunta evitando procesos de subsunción constituye, también, una pregunta esencial para los próximos años.

Hemos visto en este simposio que la tecnología nos proporciona herramientas muy valiosas para intensificar y enriquecer las experiencias de los públicos y de las audiencias. De hecho, y teniendo en cuenta el giro experiencial y emocional adoptado por la museología y la museografía en los últimos años, esta vertiente de trabajo se nos presenta de enorme interés en el futuro inmediato. Sin embargo, estos modelos experienciales dan lugar también a una suerte de tensión sobre la que es necesario pensar: me refiero al reequilibrio que hay que establecer entre la necesidad de configurar museos atractivos, es decir, museos que «atraigan» a los públicos, lo cual resulta fundamental en una sociedad con la atención cada vez más atomizada, dispersa y distraída (sin duda, la apelación a la emocionalidad y a los afectos representa un dispositivo crucial para ello); y la necesidad de configurar museos «significativos», es decir, museos que interpelen e involucren a los públicos. Creo que es importante plantear esta cuestión en el marco del simposio C&M porque la fascinación que en sí misma ejerce la tecnología puede funcionar a veces como una especie de atractor que desvía el foco de atención, dando cauce a una espectacularización tecnológica anestesiante. Pensemos, por ejemplo, en las experiencias inmersivas, de las que se ha hablado extensivamente en este simposio. Sin duda, las experiencias inmersivas son altamente atractivas y sugerentes; poseen, además, un enorme potencial para desarticular lo que ha sido el imperio del «ojo» en la cultura occidental, esto es, la prevalencia de lo visual en nuestra relación con los objetos culturales. Sin embargo, también debemos preguntarnos críticamente si estamos produciendo experiencias inmersivas que, además, sean significativas, es decir, que tengan una capacidad transformadora en las audiencias, que actúen sobre ellas interpeándolas. Debemos preguntarnos cómo de profunda es la admiración que despertamos en los públicos, si se queda en la mera fascinación de lo que la tecnología puede hacer, en el emocionalismo

epidémico, o ahonda en el asombro de lo que descubrimos a través de la tecnología y de su capacidad para emocionarnos. Una vez entendido que el problema de la realidad virtual y la realidad inmersiva no es la dialéctica antagónica entre la realidad y la no-realidad, pues estas tecnologías construyen nuevas formas de realidad, quizá la pregunta clave que haya que formularse en los próximos años deba girar en torno al grado de significatividad de las experiencias que se producen en ellas.

3. En tercer lugar, nos hemos preguntado cómo se está transformando y, sobre todo, cómo se puede transformar en un sentido positivo la relación con los públicos en un escenario caracterizado por la hiperconectividad que las tecnologías hacen posible. En relación con esta pregunta, cabe mencionar dos líneas de discusión.

Por una parte, la tensión ya conocida entre lo local y lo global vuelve a adquirir una nueva centralidad en el debate contemporáneo (si es que alguna vez la perdió), pues vivir en un mundo hiperconectado nos hace preguntarnos cómo ser globalmente relevantes e interesantes sin perder la conexión con lo local, es decir, la íntima relación con el territorio próximo (que, como la pandemia de la covid19 nos ha enseñado, resulta esencial). Este debate no es ni mucho menos nuevo. Hace ya tiempo que acuñamos el neologismo «glocal» para referirnos a la configuración de un nuevo espacio de actuación nacido de la intersección entre lo global y lo local, pero ahora parece que esta discusión adquiere un nuevo orden de complejidad, pues el museo tiene que aprender a hacer convivir y coexistir una audiencia muy heterogénea en términos culturales, geográficos y sociales, que además experimenta el museo de maneras diversas: bien físicamente, bien a través de conexiones remotas, bien a través de las numerosas plataformas en las que ahora el museo vive y se expande, bien de múltiples maneras posibles; y todo ello sin que el museo pierda su unidad, cohesión y coherencia discursiva e institucional, esto es, sin que el museo acabe disgregándose en una miríada de museos diferentes y desconectados. Este nuevo escenario nos exige, por tanto, trabajar en relatos y contenidos multivalentes que interesen al mismo tiempo a distintas audiencias, que posibiliten la articulación en torno a ellos de una conversación internacional y transcultural, y que además sean elocuentes tanto física como digitalmente, lo que implica manejar lenguajes y estructuras narrativas diferenciadas. Así pues, este escenario, más allá de confrontarnos con un reto tecnológico, sobre todo nos desafía intelectualmente, dado que nos apremia a pensar la producción de contenidos y narrativas culturales desde una perspectiva de complejidad nueva: es decir, desde distintas dimensiones y escalas que coexisten y conviven simultáneamente.

Por otra parte, sabemos que en un mundo hiperconectado como el nuestro las identidades ya no están asociadas indefectiblemente a territorios geográficos o geopolíticos concretos, sino que estas se articulan en torno a un conjunto de intereses comunes. De hecho, en nuestra sociedad contemporánea hiperconectada, la unidad clave de articulación es el concepto de «comunidad», esto es, colectividades que, independientemente de su situación geográfica, se nuclean en torno a intereses, ideas o valores compartidos. Se da, además, la circunstancia de que, a diferencia de los públicos y de las audiencias, el concepto de comunidad se fundamenta en lazos de pertenencia (*belonging*) que involucran a sus miembros, lo que contribuye a la construcción de relaciones más sólidas entre ellos. Si asumimos este planteamiento, es decir, la conveniencia de transitar del concepto de público y de audiencia al concepto de comunidad, quizás la pregunta a la que nos conmina nuestra sociedad hiperconectada no sea tanto cómo utilizar la tecnología para llegar a más públicos, ser más visibles o tener más alcance, sino cómo utilizar la tecnología para generar lazos de pertenencia, para construir comunidades culturales. Al respecto, la iniciativa *Tropical Papers* presentada en el marco del simposio C&M por María Inés Rodríguez (curadora-adjunta de Arte Moderno y Contemporáneo, Museo de Arte de Sao Paulo Assis Chateaubriand) constituye un excelente ejemplo. Observamos, pues, que la pregunta se desplaza nuevamente desde la tecnología (¿qué tecnología utilizamos?) hacia los intereses/valores culturales que consideramos

relevantes compartir en un escenario internacional y global. Es en este sentido que se revela de enorme interés la puesta en marcha de estrategias de base comunitaria (*communities-based strategies*) en los procesos de registro, codificación, narrativización y acceso de los archivos y las colecciones.

4. En cuarto lugar, también nos hemos preguntado cómo se transforma y redefine el propio museo; cómo cambia la naturaleza, la idea de museo, en una sociedad altamente hiperconectada e hipertecnificada. Esta pregunta nos lleva directamente a la idea del museo híbrido, idea que ha sobrevolado la mayor parte de los debates del simposio. A lo largo de las diferentes sesiones, el museo híbrido se nos ha presentado como el resultado de la progresiva imbricación de la institución museo en una sociedad que es en sí misma híbrida. De hecho, si por algo se caracteriza nuestra sociedad posdigital es por la disolución de las fronteras entre lo digital y lo no digital y, en general, por la disolución de todas las categorías binómicas (lo natural vs. lo cultural; lo maquínico vs. lo humano) que hasta hace poco habíamos utilizado para pensar el mundo. Desde esta perspectiva amplia, el museo híbrido no es solo el museo que incorpora sin solución de continuidad lo digital y lo físico, dando cauce, así, al nuevo neologismo acuñado: *fidigital (phygital)*; también es el museo que se sitúa conscientemente en un espacio interseccional, intersticial y transversal, que discute y redefine las lindes categoriales entre las cosas, que nos invita a explorar nuevos modelos de convivencia con entidades y formas de vida no humanas; en definitiva, el museo que nos ayuda a pensar otros posibles «órdenes» del mundo. En este proceso de redefinición y generación de nuevos espacios transversales e intersticiales, emergen dos cuestiones importantes.

Por una parte, si convenimos que el museo híbrido, tecnomediado, forma parte de los ensamblajes o entrelazamientos tecnohumanos que configuran la ontología social contemporánea, entonces podemos conceder que el museo funciona, en realidad, como una gran interfaz hombre-máquina. De este modo, el museo constituye un espacio privilegiado para explorar procesos de negociación y de convergencia entre lo maquínico y lo humano, lo cual no es baladí en un contexto donde los dispositivos de inteligencia artificial, aquellos que decimos que nos facilitan la toma de decisiones, que nos ayudan a generar narrativas más «inteligentes» y que contribuyen a la automatización de determinados procesos, están adquiriendo una relevancia cada vez mayor. Pensar el museo como una gran interfaz hombre-máquina también nos permite plantear problemáticas en torno a lo poshumano y lo transhumano, que tan importantes son para abordar la gran pregunta de nuestro tiempo: qué significa ser un ser humano en el siglo XXI.

Por otra parte, el museo deviene un espacio para explorar las intersecciones y convergencias disciplinares en el marco de proyectos en los que participan ingenieros, tecnólogos, informáticos, científicos, pensadores, gestores y artistas. Si bien la idea del museo como laboratorio y como espacio de experimentación no es nueva, sigue siendo necesario pensar de qué modo estas formas de trabajo híbridas están transformando los procesos, las estructuras y los propios espacios (físicos y digitales) en los que el museo ha operado hasta ahora.

Esta transformación del museo también debe ser puesta en relación con la propia transformación que las prácticas y la producción artística están experimentando. ¿Cómo debe ser el museo que pueda acoger las nuevas formas artísticas no solo del presente (tecnomediadas, en red, procesuales, generativas...) sino también del futuro, las que están por venir? ¿Cómo debe ser el museo que pueda dar cabida a dramaturgias artísticas que quieren dar cuenta de dinámicas de cambio continuo que operan, además, a distintas escalas; de procesos culturales en continuo flujo que exceden los límites físicos y conceptuales del museo?

5. Finalmente, también nos hemos preguntado cómo llevar a cabo este proceso de transformación digital al que estamos abocado. A este respecto, la primera respuesta parece clara: no es un proceso que podamos acometer solos ni individualmente. Debemos afrontarlo de manera mancomunada, estableciendo alianzas y relaciones productivas donde todos los actores concernidos (instituciones museísticas, administraciones, corporaciones tecnológicas, empresas proveedoras de servicios, etc.) estemos involucrados en estructuras y redes horizontales y dialógicas. No obstante, la necesidad de operar en red y configurar ecosistemas colaborativos no exime al museo de la responsabilidad de revisar sus propias estructuras, flujos de trabajo, dinámicas de relación, etc., con vistas a su adecuación a una nueva cultura organizacional conformada por lo digital.

Además, el museo debe acometer esta tarea asumiendo e integrando en el proceso de transformación digital las responsabilidades sociales que le compete en un tiempo de crisis e incertidumbre como el nuestro. En este sentido, el simposio C&M ha dado a conocer estrategias conducentes a incrementar la diversidad e inclusión en los museos, y también ha mostrado de qué modo la tecnología puede favorecer estos procesos. Sin embargo, no debemos olvidar que la tecnología también constituye un importante parámetro de desigualdad que genera regímenes de exclusión de muy diversa naturaleza. Pensemos en las diferencias que existen a la hora de disponer de recursos tecnológicos, humanos y económicos con los que acometer proyectos digitales. Parece claro, pues, que la proyección hacia un mundo más equitativo, justo y reequilibrado dependerá de nuestra capacidad para construir un ecosistema sociotecnológico basado en el conocimiento abierto, en la compartición de los saberes y en la optimización de los recursos económicos y tecnológicos bajo los principios de la corresponsabilidad y de la solidaridad.

Los distintos casos de estudio presentados también nos han revelado la importancia de incorporar a nuestro vocabulario y a nuestro ideario tecnológico una palabra y un concepto clave: tecnodiversidad. Del mismo modo que defendemos la biodiversidad del planeta, tenemos que defender también la tecnodiversidad de los ecosistemas culturales, lo que significa hacer viable un pensamiento y un desarrollo «situado» de la tecnología, esto es, arraigado en las condiciones propias y específicas de cada una de las instituciones culturales, pero también acorde a la visión diferenciada que en cada caso se tiene sobre lo que significa e implica la imbricación del desarrollo tecnológico en el espacio de la cultura. A este respecto, es esencial que el campo cultural contribuya a desmontar la idea del universalismo tecnológico, es decir, la idea de que existe una única manera de entender la tecnología y de que esta es aplicable en todos los contextos y lugares, pues la asunción sin más de este discurso solo nos conducirá a nuevas prácticas coloniales y a nuevas subalternidades epistemológicas y tecnológicas.

El simposio C&M también nos ha permitido comprobar que resulta crucial no confundir sofisticación tecnológica con impacto social y cultural. Como hemos podido ver a través de distintas iniciativas, la innovación no reside siempre en la complicación tecnológica; la innovación también puede radicar en el uso creativo y diferenciador que hacemos de la tecnología para propiciar procesos de transformación social y cultural. Es más, frente a las grandes parafernalias tecnológicas, sería conveniente y necesario promover dinámicas basadas en *soft tech* y *minimal computing*, pues, además de hacer más usable y accesible la tecnología para todos, con ello también estaríamos contribuyendo a asentar una cultura basada en principios de sostenibilidad. En este sentido, es igualmente necesario reconocer que lo relevante desde el punto de vista tecnológico no es siempre lo relevante desde el punto de vista cultural; que los órdenes de relevancia son distintos en cada caso y que, por tanto, resulta crucial trabajar en la búsqueda de un espacio de acuerdo.

Finalmente, la sostenibilidad ha sido uno de los temas vertebradores de buena parte de las sesiones del simposio. Así, distintas iniciativas han mostrado de qué modo los museos pueden constituirse en actores relevantes en la consecución de los ODS, en espacios sostenibles y en referentes en prácticas de sostenibilidad. De manera rotunda se ha afirmado que los museos

deben asumir como propios los principios de actuación que nos permitan avanzar en sostenibilidad en todas las dimensiones: social, financiera, cultural y medioambiental. Para ello, la tecnología puede ser, nuevamente, un gran aliado, pero sin olvidar que esta también contribuye al consumo energético y a las emisiones de CO². Informes recientes indican, por ejemplo, que los servicios de contenidos en *streaming* emiten más de 300 millones de toneladas de CO² anuales, lo que equivale al 1 % de las emisiones mundiales de gases de efecto invernadero. En consecuencia, los principios de sostenibilidad deben incorporarse también tanto al ideario tecnológico como a las prácticas tecnológicas de la museología y la museografía, para evitar, así, discursos que puedan ser contradictorios.

Para concluir, me gustaría recordar que los grandes cambios de paradigma que se han producido en la historia del conocimiento occidental se han dado cuando hemos sido capaces de cambiar las preguntas, esto es, cuando hemos sido capaces de interrogar de otro modo los dominios de realidad. Démosle, por tanto, la vuelta a la pregunta principal que nos planteaba el simposio C&M, y así, en vez de preguntarnos los próximos años de qué modo la tecnología modela la cultura (*shaping culture through tech*), preguntémonos de qué modo la cultura puede/debe modelar nuestro futuro tecnológico.