

MARLIES WIRTH: "LAS EXPERIENCIAS VIRTUALES PUEDEN MEJORAR Y AMPLIAR NUESTRA REALIDAD FÍSICA DE MUCHAS MANERAS"

Entrevista a Marlies Wirth, curadora de Cultura Digital y Responsable de la Colección de Diseño, Museo de Artes Aplicadas y Arte Contemporáneo (MAK), Viena, Austria

1. ¿Cuáles son los retos de los museos hoy y qué papel juegan las estrategias digitales?

En el ámbito cultural, los artistas, diseñadores y arquitectos siempre han sido los primeros en adoptar las nuevas tecnologías y las han utilizado más allá de sus fines para crear y experimentar. Los museos y las instituciones culturales han negado durante mucho tiempo los aspectos vitales de las tecnologías digitales, pero en la última década se han adaptado con bastante rapidez para ponerlas en práctica. Las estrategias digitales de cualquier tipo son ahora cruciales para cualquier institución, ya sea para poner las colecciones a disposición digital, retransmitir conferencias o compartir conocimientos y experiencias en línea. El MAK también ha implementado el papel de "Conservador de Cultura Digital", ampliando la Colección de Diseño mediante el estudio del impacto cultural de las tecnologías digitales y sus modos de cambiar la forma en que diseñamos, producimos y percibimos el mundo que nos rodea.

2. Háblanos de la experiencia de trabajar como curadora de Cultura Digital en un museo de diseño, artes aplicadas y arte contemporáneo como el MAK.

Desde su fundación en 1864, el MAK se ha considerado a sí mismo un museo "contemporáneo". Se fundó como una "colección ejemplar", que recogía y exhibía los mejores y más interesantes e inspiradores ejemplos de la producción actual de la época. Las herramientas digitales son también intrínsecamente "artes aplicadas" y, por tanto, también están en el punto de mira de nuestra colección y nuestra práctica expositiva. En el MAK DESIGN LAB, una planta entera dedicada al diseño contemporáneo, estudiamos los procesos de implantación cultural de nuevas técnicas de producción, materiales y tecnologías en el diseño, el arte y la arquitectura.

Con exposiciones como "UNCANNY VALUES. Artificial Intelligence & You" (www.uncannyvalues.org) e "Imagine: A Journey into The New Virtual" (<https://www.thenewvirtual.org>) el MAK ha mostrado instantáneas de la innovación tecnológica a través de proyectos que abordan de muchas maneras el impacto cultural de dichas tecnologías.

Hace tiempo que las máquinas inteligentes forman parte de nuestra civilización. La forma en que diseñamos y distribuimos su aplicación da forma a nuestra sociedad, política, ecología, economía y cultura. Estas herramientas digitales nos brindan diversas oportunidades para expandir nuestra imaginación y creatividad de nuevas maneras. Están desafiando y cambiando nuestra forma de aprender, producir, consumir, comunicar, vivir y trabajar juntos. Como museo, contemplamos estas herramientas como instrumentos de diseño, con una mirada consciente y crítica, a través de la lente de artistas, diseñadores y arquitectos cuyos proyectos pueden ayudarnos a comprender el alcance filosófico de la tecnología más allá de su aplicación práctica.

3. ¿Es la experiencia digital una herramienta que acerca al público al espacio físico o tiene su propio espacio?

En nuestra actual exposición "Imagine: A Journey into The New Virtual" los espacios digital y físico se funden y solapan de muchas maneras. Aunque muchos de los proyectos son películas digitales, renders, juegos de ordenador o realidad virtual, es crucial que los experimentemos juntos en el espacio físico de la exposición. En los últimos años, durante la pandemia, hemos adquirido mucha experiencia en el espacio virtual, separados por nuestras pantallas, viendo contenidos a través de nuestros dispositivos. El aspecto de compartir una experiencia en un espacio social y público como un museo sigue siendo válido, y podemos compartir y debatir nuestras experiencias digitales de formas más significativas.

Con la MAK DAO (Organización Autónoma Descentralizada), el MAK es el primer museo austríaco que da un paso experimental hacia la co-creación del museo junto con su público basándose en la tecnología Blockchain. La idea de esta DAO es construir una comunidad descentralizada que reúna a las personas y sus diferentes perspectivas con el objetivo común de dar forma al futuro del museo. Aplicando las nuevas tecnologías en un experimento como la DAO MAK, se pueden iniciar procesos de cambio en el museo al tiempo que se ponen a prueba las posibilidades de las herramientas digitales para la participación y la creación de comunidades que se pretende reflejar en nuestra realidad física.

4. ¿Cuál crees que es el futuro de las experiencias virtuales?

Las experiencias virtuales pueden mejorar y ampliar nuestra realidad física de muchas maneras, ya sea en nuestro lugar de trabajo o en nuestra vida privada. La Realidad Virtual y la Realidad Aumentada son excelentes herramientas para mejorar el espacio físico de museos e instituciones culturales. Las experiencias virtuales pueden utilizarse para contar historias, sumergirnos en otro mundo. Nos permiten mirar detrás del telón de lo que de otro modo pasaría desapercibido, ya sea echar un vistazo al interior de un armario histórico o ampliar los temas que hay detrás de un objeto o proyecto determinado. Las experiencias virtuales nos permiten volver la vista atrás, a un pasado lejano, o a posibles futuros aún por imaginar.

5. ¿Cómo cree que el uso de la tecnología e internet está cambiando el espacio museístico y las formas de visitarlo?

La forma en que visitamos los lugares ya ha cambiado mucho: apenas recordamos una época en la que no podíamos buscar cualquier lugar en internet antes de visitarlo y tener una imagen en mente de lo que nos esperaba. Con Internet en constante evolución, ahora podemos acceder a los espacios como "gemelos digitales" o como un metaespacio, en lugar de una imagen plana en 2D. ¿Sustituirá alguna vez a ir allí? Bueno, como a algunos lugares no se puede acceder físicamente, puede que sí. Los recorridos virtuales se han hecho más comunes en los últimos años por la pandemia, y también pueden ayudar a que los lugares y sitios sean más accesibles para quienes no pueden viajar o desplazarse por sí mismos. Sin embargo, el espacio físico del museo sigue siendo viable, ya que no sólo se trata de lo que vemos y encontramos allí, sino que también es un "tercer lugar", un espacio que no es ni el hogar ni el trabajo, ni una plaza pública al aire libre: es un espacio destinado a la interacción social, a reunirse con personas de ideas afines, compartir pensamientos y experimentar cosas juntos.

6. ¿Cambia la experiencia estética de lo presencial a lo digital? ¿Se pierde o simplemente es diferente?

Cada tecnología trae consigo su propia estética, y eso es en realidad una forma de expresión muy hermosa en todas las culturas. Si echamos la vista atrás, las tecnologías más antiguas siempre han cambiado nuestra percepción del mundo y han evolucionado con su propia estética: el impresionismo como estilo pictórico, que abrió nuevas formas de ver el color; la fotografía primitiva, que utilizaba exposiciones prolongadas y necesitaba que el sujeto permaneciese estático; el cine y el vídeo, que alteraron nuestra forma de ver una escena determinada; o la inauguración del teléfono inteligente -en 2007 con el primer iPhone-, que abrió las puertas a nuevas formas de interacción sobre la marcha, compartiendo imágenes en directo y participando en las redes sociales. En la actualidad, el ámbito digital está cambiando rápidamente, con nuevas tecnologías y herramientas cada vez más disponibles, accesibles, rápidas y baratas de usar. El actual revuelo en torno a herramientas de IA como los generadores de imágenes basados en texto (Midjourney) o las herramientas de producción de texto (como ChatGPT) ya están desafiando nuestra estética. La nueva Internet inmersiva (Web3) será más espacial y sin duda traerá consigo nuevos estilos.

Ha habido un tiempo en el que la televisión y el cine se han considerado tecnologías "extrañas", que ahora han pasado a formar parte de un canon cultural estándar: lo digital nunca "sustituirá" del todo al cara a cara (ya que somos seres humanos que respiramos y estamos diseñados para interactuar físicamente), pero puede mejorar y alterar nuestras interacciones sociales de muchas maneras, así que yo diría: simplemente es diferente, ¡y es emocionante ver lo que está por venir!