

PABLO CISNEROS ÁLVAREZ  
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ  
(COORDS.)

# Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual

**EL NUEVO RETO DE LA SOCIEDAD**





# Las tecnologías y la inteligencia artificial en la cultura actual



Las tecnologías y la  
inteligencia artificial  
en la cultura actual  
*El nuevo reto de la sociedad*



PABLO CISNEROS ÁLVAREZ  
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ  
(coords.)

Ediciones Trea

Todos los trabajos del presente volumen han superado la revisión por pares ciegos. Los autores agradecen la financiación parcial recibida de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.  
C/ Gran Capitán, 52  
33213 Gijón · Asturias · España  
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712  
trea@trea.es  
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán  
Corrección: Almudena Zapatero  
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00870-2026  
ISBN: 979-13-88179-24-2

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente TRLPI, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

# Índice

<b>Prólogo</b> .....	9
ANA CARRO ROSSELL	
<b>Introducción</b> .....	13
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
<b>1. Sobre un posible canon algorítmico: la disputa sobre la mediación cultural</b> .....	17
VÍCTOR GUTIÉRREZ-SANZ	
<b>2. Los <i>backrooms</i>, los espacios liminales y el #nostalgia-core: una estética para el arte rupestre de la IA</b> .....	29
MIGUEL ANTÓN MORENO Y ENRIQUE FERRARI NIETO	
<b>3. Ecos del algoritmo: la IA en la música y el desafío de la autenticidad patrimonial</b> .....	47
BEATRIZ AMORÓS SÁNCHEZ Y VÍCTOR PADILLA MARTÍN-CARO	
<b>4. Cuerpos, códigos y memorias: inteligencia artificial y memoria viva en las artes escénicas</b> .....	65
ZOE MARTÍN LAGO, MARGA DEL HOYO VENTURA Y DIEGO PALACIO ENRÍQUEZ	
<b>5. Danza e inteligencia artificial: presente y futuro en la creación coreográfica</b> .....	81
ANA COLOMER-SÁNCHEZ	
<b>6. La luz que permanece: innovaciones tecnológicas en la preservación y difusión del patrimonio cinematográfico</b> .....	93
YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ	
<b>7. Generación de imágenes con inteligencia artificial a partir de fotografías patrimoniales en las prácticas artísticas actuales</b> .....	107
DANIELA REYES-MARCOS, ALFONSO DA SILVA LÓPEZ Y PABLO MARTÍNEZ MUÑIZ	
<b>8. Procesos artísticos contemporáneos a la luz de la IA</b> .....	121
JORGE QUIJANO AHIJADO Y LAURA MIER VALERÓN	
<b>9. Auge y desafíos de las proyecciones inmersivas: reflexiones en torno a un nuevo espacio artístico</b> .....	139
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ, YOLANDA LÓPEZ LÓPEZ Y JAVIER ARES YEBRA	

<b>10. Turismo cultural 4.0: museos, inteligencia artificial y experiencias inmersivas</b> . . . . .	155
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y MYRIAM FERREIRA FERNÁNDEZ	
<b>11. Retos legales de los sistemas de IA en el patrimonio y la creación cultural españolas</b> . . . . .	167
CONCEPCIÓN CAGIDE TORRES	
<b>12. Reescribir el museo: inteligencia artificial y nuevas formas de significación social</b> . . . . .	183
CARMEN ARENAS-CARBELLIDO Y MAR RODRIGUEZ-BRIOSO	
<b>13. Inteligencia artificial y arqueología digital: nuevas formas de conservar, interpretar y difundir el patrimonio</b> . . . . .	203
CRISTINA DE JUANA-ORTÍN, RAQUEL RUBIO GONZÁLEZ Y ALEJANDRA SÁNCHEZ-POLO	
<b>14. Restauración virtual del patrimonio asistido por IA y experiencia perceptiva el usuario</b> . . . . .	217
MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y JORGE QUIJANO AHIJADO	
<b>15. La inteligencia artificial y el estudio de las emociones en los museos: un camino para mejorar la transferencia y la comunicación</b> . . . . .	229
TATIANA FERNÁNDEZ LLANES Y CRISTINA DE JUANA ORTIN	
<b>16. Del museo al videojuego y del videojuego al museo: modelado 3D y experiencias inmersivas en la educación del patrimonio</b> . . . . .	241
RUBÉN GREGORI, MARÍA ÁVILA RODRÍGUEZ Y AIDA FERRI RIERA	
<b>17. La inteligencia artificial como un componente esencial de los museos del futuro</b> . . . . .	253
PABLO CISNEROS ÁLVAREZ Y LAURA MIER VALERÓN	

## Reescribir el museo: inteligencia artificial y nuevas formas de significación social

CARMEN ARENAS-CARBELLIDO | MAR RODRIGUEZ-BRIOSO

*Universidad Internacional de La Rioja*

**RESUMEN.** Este capítulo analiza cómo la aceleración tecnológica contemporánea está reconfigurando tanto la vida social como las instituciones culturales. La transición hacia una sociedad marcada por la interconexión digital —descrita por Castells, Latour y Rosa— no solo transforma las dinámicas sociales, sino que redefine las formas de acceso, producción y participación cultural. En este contexto, los museos se sitúan en el centro de un proceso de hibridación que combina lo físico y lo digital, impulsado especialmente por la digitalización y la inteligencia artificial.

Desde la perspectiva de la Nueva Museología, la IA potencia el papel social del museo mediante la personalización de recorridos, sistemas conversacionales, tecnologías inmersivas, gamificación y fabricación aditiva, cocreación, etc. que facilitan experiencias accesibles, multisensoriales, personalizadas, significativas e inclusivas. Estas herramientas amplían las oportunidades de participación cultural, ayudan a superar barreras y permiten generar nuevos formatos de mediación, resignificando las funciones museísticas.

El análisis muestra que esta hibridación tecnológica puede contribuir a reducir desigualdades culturales vinculadas tanto al capital cultural como a la disponibilidad territorial de recursos, reforzando el carácter democrático de los museos. Finalmente, se abordan retos éticos y operativos asociados al uso de IA —privacidad, colonialismo de datos, sesgos o propiedad intelectual— sin eclipsar su potencial como motor de equidad y transformación cultural.

**PALABRAS CLAVE:** inteligencia artificial, cohesión social, Nueva Museología, patrimonio cultural, hibridación.



## Tecnología, cultura y transformación social ante la exclusión social

El impacto de las tecnologías en las sociedades y el cambio social ha sido analizado por diversos autores. Castells (1996) describe la sociedad red, articulada por flujos globales que reconfiguran el poder, la cultura y la economía, mientras que Latour (2005) destaca que la tecnología actúa como un actor que modifica las relaciones dentro de las redes sociales. En esta misma línea, Sancho-García e Ivorra (2022) subrayan que el desarrollo tecnológico impulsa cambios en la comunicación, las relaciones sociales y la calidad de vida.

No obstante, comprender estos procesos exige considerar no solo la adopción de nuevas tecnologías, sino también la velocidad con la que irrumpen y la capacidad de la sociedad para adaptarse en un contexto de globalización e individualización. Toffler (1970) advirtió esta aceleración mediante su concepto de «shock del futuro», asociado a la desorientación, la sobrecarga informativa y la inestabilidad social con la rotación de empleo y relaciones transitorias. Rosa (2013) profundiza en esta idea al distinguir entre aceleración tecnológica, social y del ritmo de vida. Esta autora considera que vivimos en el «encogimiento del presente», refiriéndose a que el periodo en que las experiencias pasadas sirven para anticipar el futuro se reduce cada vez más, lo que hace percibir que el tiempo fluye de forma muy rápida y que nos movamos en «pendientes resbaladizas».

Esta creciente aceleración enlaza con la sociedad del riesgo de Beck (1992), donde emergen riesgos globales difíciles de controlar, y con la sociedad líquida de Bauman (2000), caracterizada por vínculos frágiles e incertidumbre. En conjunto, la tecnología genera simultáneamente más riesgo y más liquidez, obligando a una adaptación constante y reclamando, como señala Beck (1992), sociedades más reflexivas. Un proceso al que avanzamos de manera inexorable en el marco de la actual cuarta revolución industrial que integra el Internet de las cosas, los sistemas ciberfísicos y la inteligencia artificial, generando una interconexión masiva entre lo físico y lo digital (CES, 2025). Según Brynjolfsson y McAfee (2014), su desarrollo pleno podría llevar a una «gran abundancia» de dispositivos avanzados e infraestructuras complejas y un acceso casi ilimitado a bienes culturales.

Más allá del carácter lúdico y recreativo de la cultura, esta es un derecho que contribuye a la participación de los ciudadanos en la sociedad. La falta de acceso a la cultura se relaciona con la exclusión social, un proceso multidimensional, que supera la dimensión básicamente económica del concepto de pobreza (Sánchez, 2015). Cuando el acceso a los recursos sociales y culturales están restringidos por la pobreza o la falta de formación se produce exclusión social. (Escarbajal de Haro y Martínez de Miguel López, 2012). Según el Observatorio Vasco de la Cultura (2025), aparte de la dimensión económica y material, la exclusión social implica una dimensión en clave de ciudadanía política y social, como es la ciudadanía cultural.

En este punto, resulta interesante recordar que Bourdieu (1986) distingue cuatro formas de capital —económico, social, simbólico y cultural— y subraya que este último solo puede apropiarse plenamente cuando el individuo dispone de capital cultural incorporado, necesario para asimilar los bienes culturales objetivados (Bourdieu, 2015). Esta perspectiva conecta con estudios recientes que muestran cómo la cultura puede convertirse en un factor de exclusión social condicionado por variables socioeconómicas. El Gobierno Vasco (2025) advierte estas desigualdades, y un análisis en Barcelona revela un «desierto cultural» en barrios vulnerables donde la oferta no se distribuye equitativamente (Lamas, 2025), por lo que exige políticas que garanticen un acceso cultural más democrático.

Esta tendencia no es exclusiva del ámbito local, si no que se reproduce a escala europea. Un estudio sobre participación cultural en la Comunidad Europea (2021), basado en datos geolocalizados, concluye que las oportunidades culturales son menos equitativas en países grandes y en zonas rurales o urbanas desfavorecidas, y que una mayor desigualdad territorial se asocia con menor participación, incluso controlando la educación y la renta. El carácter estructural de estas desigualdades quedó patente tras la crisis de 2008, cuyo impacto, según INVENT (2023), fue mayor en países con estados de bienestar más débiles, como España, Serbia o Croacia. Siguiendo la tesis de homología de Bourdieu (1984), las prácticas culturales están directamente relacionadas con la posición social; así, los grupos más privilegiados participan más y experimentan mayores niveles de bienestar, dado que, una vez cubiertas las necesidades básicas, las fuentes de satisfacción son mayoritariamente culturales y sociales. Por tanto, la desigualdad cultural no solo depende del capital incorporado, sino también de la disponibilidad objetiva de recursos culturales en el entorno, limitando la participación plena y contraviniendo los objetivos en el Plan del Trabajo del Consejo en materia de cultura (2015-2018) y en el Plan de Trabajo 2023-2026 de la Comisión Europea.

La cultura tiene un poder de transformación social importante, tal y como señala Ander-Egg (1989, citado por Monclus, 2020) cuando distingue dos tipos de cultura: la cultural heredada, anclada en el pasado y concebida como estática y la cultura constructiva, enfocada al cambio y al futuro que se va gestando con prácticas más igualitarias y liberadoras. Según Gratz (2014), la cultura es motor esencial para el cambio social y el desarrollo sostenible. No solo define identidades y crea cohesión, sino que tiene un papel fundamental para el diálogo, la inclusión y el desarrollo en contextos globales. Uno de los ejemplos a los que podemos aludir en España es a los Encuentros de Pamplona de 1972, donde desde diversas disciplinas —filosofía, sociología o historia del arte— analizaron como ciertas prácticas artísticas se convirtieron en catalizadores del cambio social y cultural (Piñero y Cascales, 2023).

El papel de la cultura como agente de cambio social se ha evidenciado en diferentes ámbitos como el desarrollo comunitario (Moreno, 2023), la participación

ciudadana (Valderrana-Hernandez y Solis-Esparllares (2015), la mediación (Cejudo, 2020) o la animación sociocultural (Escarbajal de Haro y Martínez de Miguel López, 2012), entre otros. Sin embargo, para que la cultura tenga un impacto positivo y efectivo en la sociedad requiere de apoyo institucional que asuma la importancia de la cultura como agente social.

Diversos organismos internacionales y gobiernos han comenzado a orientar sus políticas culturales hacia una mayor equidad y participación. En la Unión Europea, este enfoque se recoge en el *Culture Compass for Europe*, que impulsa la cooperación cultural entre Estados miembros, la cultura en ciudades y regiones y las relaciones culturales internacionales, a través de programas como el *Culture Programme* y *Creative Europe*. En España, esta línea se concreta en el I Plan de Igualdad en la Cultura 2024-2026 y el Plan de Derechos Culturales 2025-2030.

En América Latina se observan avances similares. Chile aprobó la Ley 21.045, orientada a promover la equidad cultural con especial atención a la diversidad regional e indígena. Colombia desarrolló el Plan Nacional de Cultura 2024-2028, centrado en la diversidad, la memoria, la creación cultural y la sostenibilidad, incorporando temas estratégicos como la inteligencia artificial, la igualdad de género y las prácticas culturales urbanas.

A nivel global, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de Naciones Unidas 2015 no incluyen la cultura como objetivo explícito, aunque esta puede contribuir a metas como la reducción de la pobreza (ODS 1), la educación de calidad (ODS 4), la igualdad de género (ODS 5), la reducción de desigualdades (ODS 10), las ciudades sostenibles (ODS 11) o las alianzas globales (ODS 17). Debido a esta capacidad transversal, la Unesco ha recomendado incorporar la cultura como un objetivo independiente en la agenda posterior a 2030 (Unesco, 2024).

### **Nueva Museología e inteligencia artificial: hacia museos más comunitarios, inclusivos y centrados en las personas**

La Nueva Museología en la Declaración de Québec (Anónimo, 1984) plantea un museo estrechamente conectado con su contexto social, concebido como espacio de aprendizaje, reflexión y participación ciudadana (Arantes, 2025; Avlonitou y otros, 2025; Derda y Predescu, 2025; Wang, 2021). Desde esta perspectiva, la función educativa y divulgativa se orienta a la inclusión, incorporando nuevas perspectivas, públicos y formas de interpretar la identidad y la cultura (Suiçmez y otros, 2025; Cisneros y López, en prensa).

La Nueva Museología —que a los efectos de este capítulo engloba la ecomuseología, la museología comunitaria, la museología social y otras prácticas museológicas

activas— constituye un cambio de paradigma orientado a fortalecer la función social de los museos y su papel como agentes de desarrollo comunitario y transformación social. A diferencia del modelo tradicional, centrado en la conservación y el estudio de los objetos, estas corrientes sitúan a las personas y su vínculo con el patrimonio en el centro de la acción museológica (Castejón, 2023; Navajas, 2020; Navajas y González, 2018).

Este enfoque se articula en tres pilares fundamentales. El territorio se concibe como un espacio geográfico y social sobre el que el museo ejerce influencia y con el que mantiene una relación de reciprocidad, superando los límites de la infraestructura física (Navajas y González, 2018; Mello y Suárez, 2020). El patrimonio se amplía para incluir testimonios materiales e inmateriales que reflejan la identidad colectiva. Finalmente, la comunidad adopta un rol activo como cogestora de su propia memoria, dejando atrás la posición pasiva del visitante tradicional (Navajas y González, 2018).

En este contexto, el avance tecnológico contemporáneo —especialmente la digitalización y la inteligencia artificial, en adelante IA— está transformando la museología de manera significativa (Arantes, 2025; Huang y Liem, 2025). Estas innovaciones redefinen las conexiones entre patrimonio, territorio y comunidad y abren nuevas oportunidades para el acceso, la participación y la preservación cultural. La literatura reciente identifica tres áreas de impacto: en primer lugar, la amplitud del rango de acceso y la superación de barreras se han visto reforzadas por tecnologías que permiten a los museos convertirse en espacios hiperconectados o auténticas «interfaces» culturales que trascienden su localización física (Arantes, 2025). En este marco, la inclusión sensorial y cognitiva cobra especial relevancia: la IA posibilita experiencias más accesibles mediante herramientas como el procesamiento del lenguaje natural y la traducción automática, que reducen obstáculos lingüísticos y comunicativos para visitantes internacionales o personas con discapacidad auditiva (Avlonitou y otros, 2025; Pisoni y otros, 2020; Suiçmez y otros, 2025). Asimismo, tecnologías de telepresencia, como robots y sistemas de presencia remota, permiten que personas con movilidad reducida exploren colecciones desde sus hogares, lo que contribuye a disminuir el aislamiento social y ampliar el alcance cultural del museo (Pisoni y otros, 2020).

En un segundo lugar, la participación y la curaduría ciudadana se ven potenciadas por herramientas digitales que facilitan procesos de cocreación y abren nuevas formas de implicación comunitaria (Derda, 2024; Mazzanti y otros, 2025). En este contexto, iniciativas de *Citizen Curation* como *Deep Viewpoints* permiten que comunidades tradicionalmente desatendidas generen narrativas propias sobre las colecciones, ampliando la diversidad de interpretaciones y voces presentes en el museo (Mulholland y otros, 2023). De manera complementaria, proyectos como *Curationist* fomentan la producción de metadatos inclusivos al posibilitar que el público contribuya con información adicional a los metadatos institucionales, enriqueciendo los contenidos y desafiando visiones eurocéntricas predominantes (Arantes, 2025).

Por último, la preservación del patrimonio inmaterial y local se ve reforzada mediante el uso de tecnologías avanzadas que permiten afrontar la naturaleza dinámica y efímera del Patrimonio Cultural Inmaterial (Zhang y otros, 2025; Mulholland y otros, 2023). En este ámbito, la IA contribuye al modelado de tradiciones a través de arquitecturas neuronal simbólicas capaces de representar de forma dinámica danzas, rituales y expresiones orales que tradicionalmente resultaban difíciles de documentar (Zhang y otros, 2025). A ello se suman las aportaciones de los ecomuseos, que emplean técnicas de escaneo 3D y cartografía digital para registrar sitios en riesgo y fortalecer la relación de las comunidades con su territorio y su memoria colectiva (Cassidy y otros, 2019).

En este giro, la IA centrada en el ser humano se vuelve fundamental: sitúa las necesidades de las personas en el centro del diseño tecnológico, asegurando que la accesibilidad no sea una mera adaptación, sino un principio estructural del museo contemporáneo (Avlonitou y otros, 2025; Pisoni y otros, 2021).

### **Hibridación de espacios y resignificación de funciones museísticas: el impacto de la IA centrada en el ser humano**

#### MUSEOS ACCESIBLES E INCLUSIVOS: UN PATRIMONIO SIN BARRERAS

Los museos están experimentando una profunda transformación hacia entornos híbridos donde lo físico y lo digital se integran de manera orgánica para enriquecer la relación del público con el patrimonio cultural. Este proceso implica un doble desafío: por un lado, garantizar la accesibilidad universal a las colecciones y, por otro, mantener la fidelidad histórica mientras se desarrollan narrativas interpretativas que orienten y despierten la curiosidad del visitante, respetando siempre su libertad de interpretación. En este contexto cobra fuerza el concepto *edutainment*, que promueve el aprendizaje a través del disfrute mediante recursos visuales, relatos pedagógicos y dinámicas lúdicas (Derda, 2024). La incorporación de tecnologías emergentes no solo facilita el acceso a los contenidos, sino que redefine la experiencia museística como una vivencia integral que articula conocimiento, emoción, memoria y reflexión.

La combinación de la IA con tecnologías como la realidad aumentada, la realidad virtual, la realidad mixta, la fabricación aditiva e Internet de las cosas, ha permitido superar barreras físicas, sensoriales, lingüísticas y cognitivas, garantizando un acceso más inclusivo y universal al patrimonio (Li y otros, 2024; Suiçmez y otros, 2025). En el ámbito de la discapacidad visual, los sistemas de audiodescripción automática y los algoritmos de reconocimiento de objetos basados en IA ofrecen nuevas posibilidades de interpretación: por ejemplo, algunos museos ya emplean dispositivos capaces de

identificar obras en tiempo real y generar descripciones sonoras detalladas y adaptadas al contexto (Li y otros, 2024; Suiçmez y otros, 2025).

Las experiencias inmersivas mediante realidad virtual y realidad aumentada permiten explorar obras, lugares y acontecimientos en tres dimensiones, incluso para quienes no pueden desplazarse físicamente al museo. Así, es posible recorrer virtualmente espacios culturales desde cualquier ubicación, eliminando las limitaciones impuestas por la distancia o las barreras arquitectónicas. Un ejemplo lo constituyen las reconstrucciones digitales de yacimientos arqueológicos o las visitas guiadas en 360° que ofrecen algunos museos nacionales, accesibles desde dispositivos domésticos (Pisoni y otros, 2020; Suiçmez y otros, 2025).

En particular, la realidad aumentada se ha consolidado como una herramienta interactiva que superpone elementos digitales al entorno físico del usuario, ampliando su comprensión del contexto museístico (Jin y otros, 2021; Li y otros, 2024). Su funcionamiento se basa en tecnología de registro y seguimiento tridimensional mediante visión por computadora. El sistema captura imágenes del entorno, identifica rasgos relevantes y aplica matrices de transformación que permiten integrar objetos virtuales de forma precisa en la escena real. Existen dos grandes enfoques para su implementación: el uso de marcadores —como códigos QR—, que garantizan mayor estabilidad, y el reconocimiento de características naturales, que prescinde de marcadores, pero requiere mayor capacidad computacional. Su desarrollo técnico se apoya en motores como Unity y kits especializados como Vuforia, ARmedia, EasyAR o Wikitude (Jin y otros, 2021).

En el ecosistema de la realidad aumentada, los dispositivos que la hacen posible pueden entenderse como protagonistas con funciones distintas dentro de una misma obra tecnológica. En primer lugar, se encuentran los dispositivos móviles, aquellos teléfonos y tabletas que todos llevamos en el bolsillo. Su popularidad, sumada a su potencia gráfica y a la facilidad con la que pueden transportarse, los ha convertido en la puerta de entrada más común a experiencias de realidad aumentada. Basta con apuntar la cámara hacia un objeto para que el entorno cotidiano se mezcle con capas de información digital.

A otro nivel se sitúan los dispositivos montados en la cabeza, como las gafas inteligentes Microsoft HoloLens 2, Magic Leap o Mira Prism. Estas herramientas permiten una experiencia más inmersiva, pues proyectan directamente en el campo visual del usuario los elementos virtuales que se integran con la escena real. La sensación para el visitante es la de convivir, sin interrupciones, con aquello que la tecnología añade al mundo físico.

Por último, existen dispositivos que actúan como aliados silenciosos: los componentes de apoyo. Entre ellos destacan los sensores LIDAR, capaces de captar con gran precisión las geometrías del entorno. Su función es esencial para que la superposición entre lo real y lo virtual sea coherente, estable y espacialmente exacta, optimizando



Fig. 1. *Hello Van Gogh*. La experiencia *Hello Vincent* es un proyecto de inteligencia artificial generativa conectado con los comportamientos humanos y el lenguaje. Permite interactuar con la inteligencia artificialmente creada del pintor, elaborada a partir de un corpus de unas novecientas cartas en las que Van Gogh habla sobre su vida y su obra. Museo Orly de París. Fuente: Musée d'Orsay, s. f.

así la calidad de la experiencia aumentada (Jin y otros, 2021; Li y otros, 2024).

La fabricación aditiva también desempeña un papel clave en la accesibilidad y preservación del patrimonio. La impresión 3D asistida por IA permite convertir obras físicas en datos digitales y generar réplicas táctiles de alta fidelidad, útiles tanto para restauración como para museología inclusiva. La museología táctil ha aprovechado esta tecnología para crear piezas con relieve basadas en obras pictóricas, que al combinarse con sensores conectados al Internet de las cosas que activan audiodescripciones al tacto, facilitando la interacción sensorial con las colecciones (Avlonitou y otros, 2025; Cisneros y López, 2025; Li y otros, 2024).

Por otro lado, los chatbots basados en IA están redefiniendo la mediación cultural. Estos sistemas no solo responden preguntas frecuentes, sino que proporcionan información contextualizada mediante técnicas avanzadas de *prompt engineering*, capaces de atender desde dudas espontáneas hasta consultas históricas o científicas más complejas (véase la figura 1). Para asegurar la fiabilidad del contenido, las interfaces permiten que los curadores actualicen la información, revisen respuestas

y detecten lagunas informativas. Así, el chatbot se convierte en una herramienta dinámica, colaborativa y supervisada que adapta el conocimiento del museo a las necesidades del visitante (Li y otros, 2024; Mazzanti y otros, 2025).

Finalmente, la accesibilidad se ve fortalecida mediante soluciones que integran traducción automática a lengua de signos, generación de subtítulos en tiempo real e interfaces adaptativas que priorizan la información visual. Estas tecnologías mejoran especialmente la experiencia de personas con discapacidad auditiva y facilitan, además, la participación de públicos internacionales mediante sistemas de traducción simultánea (Derda y Predescu, 2025; Suiçmez y otros, 2025; Cisneros y López, s. f.).

## PARTICIPACIÓN Y COCREACIÓN:<sup>1</sup> HACIA UNA EXPERIENCIA MUSEÍSTICA SIGNIFICATIVA

Al analizar la transición del museo como espacio de contemplación hacia su concepción como agente de cambio, es clave distinguir entre democratización y democracia cultural. La primera sitúa al ciudadano como receptor pasivo —centrada en difundir bienes producidos por una élite—, mientras que la segunda lo reconoce como sujeto activo y creador de cultura. Este enfoque promueve expresiones diversas, respetuosas con la pluralidad y las identidades, y orientadas a la emancipación cultural mediante el desarrollo de capacidades para la creatividad, el diálogo y la toma de decisiones libres y responsables (Escarbajal de Haro y Martínez de Miguel López, 2012). En consonancia, Gratz (2024) subraya que las artes y las industrias creativas catalizan la transformación social al abrir espacios críticos, favorecer la integración y generar oportunidades económicas, consolidando a la cultura como actor social y económico.

Este giro se ha plasmado en el desplazamiento hacia modelos centrados en el visitante (Springinzeisz y García Ceballos, 2023; Viladot y otros, 2021), con medidas que refuerzan accesibilidad, educación, inclusión y participación, especialmente en colectivos vulnerables, y en una transformación conceptual: del objeto a la persona, esto es, del museo como exhibición al museo como espacio de aprendizaje y diálogo. En este proceso, la IA y las tecnologías digitales amplían los mecanismos de participación —desde la contribución pasiva de datos hasta la cocreación de narrativas— y abren un campo decisivo para la personalización. Mediante agentes virtuales y *chatbots*, la IA ajusta contenidos al lenguaje, capacidades cognitivas, nivel educativo e intereses del visitante; aporta contexto histórico o de producción de las piezas; y, gracias al big data, ofrece retroalimentación instantánea, genera contenidos ajustados y diseña recorridos interpretativos acordes al conocimiento previo (Avlonitou y otros, 2025; Jin y otros, 2020; Li y otros, 2024; Suiçmez y otros, 2025). Entre las aplicaciones más destacadas figura la personalización de recorridos mediante visión por computadora, como el Automatic Exhibition Guide System, que analiza en tiempo real intereses y comportamientos del público.

Dentro de este marco, la cocreación reconfigura el papel del museo al pasar de proveedor único de conocimiento a facilitador de experiencias en las que el público construye significados, democratizando el acceso y reforzando la relevancia comunitaria (Derda, 2023; Derda y Predescu, 2025; Huang y Liem, 2025). Un ejemplo es El Museo Rescatado del Olvido de Plasencia, un proyecto que, a través de la IA, propone recuperar la colección de pinturas procedentes de los procesos de desamortización

<sup>1</sup> *Cocreación*, definida como aquellas iniciativas que se desarrollan en colaboración con los visitantes en lugar de estar impulsadas exclusivamente desde la institución (Simón, 2010).

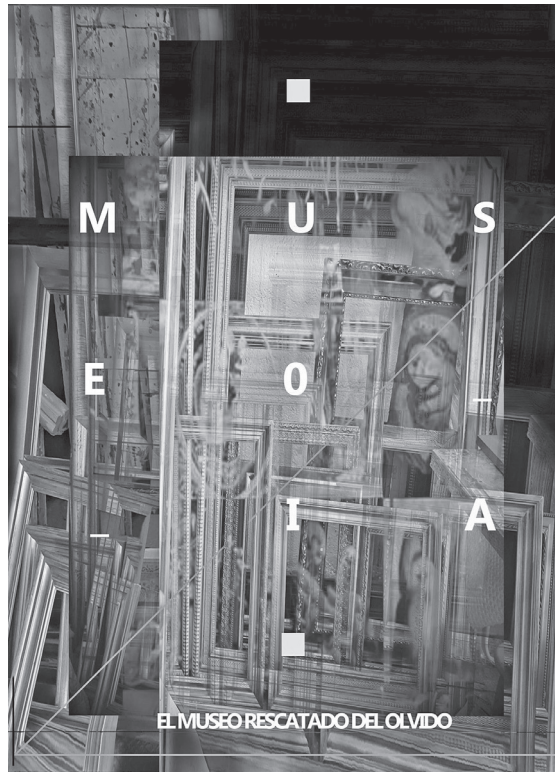


Fig. 2. El Museo rescatado del olvido. Museo de Palencia. Recreación con IA de las 57 obras desaparecidas de los fondos fundacionales del Museo de Palencia. Se incluyeron las obras más votadas por la población. Fuente: Museo de Palencia, s. f.

del siglo XIX que desaparecieron, recreando las obras perdidas y construyendo una colección virtual con la participación de la ciudadanía y el apoyo de la realidad virtual. Esta iniciativa representa un ejemplo de democratización cultural, ya que son los propios ciudadanos quienes, mediante votación, deciden qué obras formarán parte de la nueva Colección Siglo XXI-IA (véase la figura 2).

La literatura distingue una cocreación consciente (*Aware*) —cuando los visitantes participan deliberadamente en la elaboración de contenidos o interpretación de obras (Derda, 2023; Mulholland y otros, 2023)—, que incluye la curaduría ciudadana (Mulholland y otros, 2023; Pisoni y otros, 2021), plataformas de scripting como Deep Viewpoints para generar guiones desde contextos infrarrepresentados (Mulholland y otros, 2023), y metadatos inclusivos que amplían los catálogos con perspectivas que cuestionan enfoques eurocéntricos o supremacistas blancos (Curationist; Arantes, 2025). En paralelo, la cocreación inconsciente (*Unaware*) se apoya en Big Data: cada

decisión del visitante —qué mira, cuánto tiempo, qué activa o qué itinerarios sigue— se convierte en información para ajustar exposiciones y recorridos en tiempo real, de modo que el público codiseña su experiencia sin advertirlo (Derda, 2024).

Finalmente, la interacción entre realidad aumentada e IA potencia la participación al añadir capas de contenido interactivo y facilitar experiencias compartidas. Integradas mediante gamificación, estas tecnologías generan entornos inmersivos e interactivos que atraen especialmente a generaciones habituadas a lo digital, permitiendo examinar objetos desde múltiples perspectivas y configurando espacios híbridos —físicos y digitales— que amplían la exploración y la agencia del visitante (Huang y otros, 2025; Li y otros, 2024; Mazzanti y otros, 2025).

#### PRESERVACIÓN CULTURAL: UN ENFOQUE ÉTICO Y ESTRATÉGICO DE LA IA

La inteligencia artificial centrada en la persona se presenta como un puente ético y estratégico que garantiza que la digitalización y el uso de algoritmos no despojen al patrimonio de su dimensión humana, social y comunitaria (Derda y Predescu, 2024; Pansoni y otros, 2023). Este enfoque busca asegurar que la tecnología amplifique las voces, memorias y valores de las comunidades, en lugar de sustituirlas o simplificarlas. Su aplicación resulta especialmente relevante en la preservación tanto del patrimonio inmaterial como del material, así como en la defensa de la inclusión y la soberanía cultural.

En el ámbito del patrimonio inmaterial y local, la IA centrada en el ser humano adquiere un papel esencial, ya que las tradiciones, danzas y rituales son expresiones vivas cuya naturaleza performativa desafía los métodos de archivo tradicionales. Para capturar esta fluidez cultural, se emplean arquitecturas neuronal simbólicas capaces de aprender no solo versiones estáticas de los rituales, sino también las variaciones introducidas por las propias comunidades a lo largo del tiempo (Zhang y otros, 2025). Este enfoque exige alta participación de las comunidades, que dejan de ser objetos de estudio para convertirse en protagonistas y gestoras de su propia memoria. Su implicación directa en prácticas como la curaduría ciudadana o en la alimentación de los sistemas de datos es fundamental para evitar que sus tradiciones sean extraídas sin consentimiento ni reconocimiento (Arantes, 2025; Huang y Liem, 2025; Zhang y otros, 2025). Asimismo, el principio de continuidad cultural orienta la aplicación de modelos tecnológicos hacia la incorporación explícita de los valores y perspectivas de las comunidades vivas, evitando interpretaciones sesgadas o eurocéntricas, y asegurando que la preservación responda a quienes encarnan ese patrimonio.

En el caso del patrimonio material, el enfoque centrado en la persona garantiza que la tecnología funcione como un apoyo experto y no como un sustituto de la sensibilidad y el juicio humano. La creación de gemelos digitales y la restauración

asistida mediante IA —empleada, por ejemplo, en réplicas virtuales para el estudio de piezas como la Atenea Pártenos o pinturas de Klimt— permiten analizar estructuras, simular daños o elaborar propuestas de conservación, pero siempre preservando la autenticidad y el aura de las obras gracias a la supervisión del conservador (Arantes, 2025; Cisneros y López, 2025; Pansoni y otros, 2023). A ello se suma el uso de sensores de Internet de las cosas combinados con IA para monitorear el microclima de edificios históricos —humedad, luz, niveles de CO<sub>2</sub>—, lo que facilita estrategias de mantenimiento preventivo que protegen la integridad física de las piezas sin renunciar al control humano sobre las decisiones de conservación (Cisneros y López, 2025; Huang y otros, 2025; Lei, 2025; Wang, 2021).

Finalmente, el enfoque IA centrada en el ser humano se vincula estrechamente con la cohesión y la soberanía sobre la memoria, transformando la preservación del patrimonio en un acto de justicia social. En primer lugar, promueve la accesibilidad universal, como hemos visto anteriormente y, en segundo lugar, combate el colonialismo de datos al fomentar que los modelos de IA sean abiertos, colaborativos y gestionados por las propias comunidades, evitando que corporaciones externas monopolicen la información cultural y erosionen la soberanía digital de grupos locales (Arantes, 2025; Cisneros y López, s. f.). Además, la transparencia y explicabilidad de los modelos resulta imprescindible: los resultados generados por la IA deben ser comprensibles para historiadores, conservadores y comunidades, quienes deben poder validar que las reconstrucciones, descripciones o inferencias generadas por los algoritmos sean científicas, precisas y respetuosas (Pansoni y otros, 2023; Pisoni y otros, 2021). Así, el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (México) desarrolla diversas iniciativas orientadas a la recuperación del patrimonio. En este marco, ha incorporado el uso de IA a través del encuentro «Museo digital. Inteligencias y artificios», cuyo propósito es integrar la IA en las prácticas museísticas, abordando dimensiones como la memoria indígena y la diversidad cultural. El objetivo central es promover la inclusión y fomentar una reflexión crítica sobre la relación entre tecnología y patrimonio.

### **Impacto y percepción de la inteligencia artificial en los museos**

La incorporación de IA en los museos es todavía una innovación poco explorada, los estudios con los que se cuenta, actualmente, recogen la percepción de visitantes y profesionales.

Mazzanti y otros (2025) obtienen, a través de una encuesta a más de 1700 visitantes de 10 países europeos diferentes, una aproximación a la influencia de las herramientas digitales en la vivencia del visitante en los museos. El 50 % de los encuestados opinó que las aplicaciones son poco interesantes o distraen demasiado. Esta percepción

aumenta con la edad: los mayores de 65 años son los más críticos. En cambio, los jóvenes (18-29) señalaron otro problema: la falta de espacio en sus dispositivos.

No hay una única aplicación favorita: las preferencias cambian según la edad. Los más jóvenes y los adultos de mediana edad se inclinan por tecnologías interactivas, como mesas multitáctiles (24,42 %) y entornos inmersivos (23,97 %). Los mayores, en cambio, prefieren las audioguías tradicionales (21,78 %), ya que las tecnologías avanzadas les resultan más complejas. Eso sí, todos coinciden en algo: prefieren usar sus propios dispositivos, como el móvil. En todos los grupos de edad, la mayoría considera muy interesante poder interactuar directamente con las piezas del museo.

Además, Suiñez y otros (2025) refieren que el 87,29 % de los participantes apoya la idea de que la IA puede hacer las colecciones más interesantes y accesibles para personas de diferentes culturas, así como que un 75,2 % de las personas encuestadas refieren que la IA es una fuente importante para el *storytelling* que puede ayudar a conectar con el pasado y facilita la conexión con el futuro.

## Retos y desafíos de la IA en los museos

La irrupción de la IA en el ecosistema museístico ocurre en un marco regulatorio que reconoce su potencial transformador a la par que delimita responsabilidades. La Unión Europea (2024) perfila un horizonte en el que la IA favorece el acceso, la igualdad de género y la diversidad cultural, siempre bajo un comportamiento ético exigible; España (2024), en sintonía, impulsa su aplicación en cultura para crear experiencias interactivas y personalizadas, subrayando que la IA debe operar como herramienta creativa complementaria, no como sustituto de la creatividad humana (UE, 2024; España, 2024). Esa doble exigencia —promoción del potencial y contención de los riesgos— atraviesa hoy el debate museístico y sitúa a las instituciones no solo como usuarias de tecnologías, sino como agentes públicos de deliberación.

De hecho, el propio campo ha generado espacios de reflexión que anuncian un nuevo reparto de papeles: encuentros como «¿Museo Artificial?» o «Los museos en el medio» (noviembre, 2025) interpelan a las instituciones para ir más allá de la exhibición y la conservación, y pensarse como foros de comunidad donde se discuten las implicaciones culturales, sociales y éticas de la IA. En la misma dirección, el MuseumWeek-Manifiesto de la IA —impulsado por Culture For Causes Network— llama a un uso responsable y ético de estas tecnologías, insistiendo en la formación de los equipos, en el impacto sobre los oficios del museo y en el equilibrio entre autoridad científica, mediación cultural y participación de las comunidades (MuseumWeek-Manifiesto de la IA). Lejos de ser un mero aditamento tecnológico, la IA opera como un catalizador institucional que obliga a repensar capacidades, gobernanza y modos de relación con los públicos.



Fig. 3. AI4Culture: una plataforma de inteligencia artificial para el espacio de datos del patrimonio cultural. Fuente: Europea pro, s. f.

Ese desplazamiento trae consigo dilemas de fondo. En primer lugar, la equidad: evitar la discriminación derivada de sesgos culturales o históricos —advertida por los marcos normativos europeos y españoles— y reducir la brecha digital, que amenaza con ensanchar desigualdades entre grandes instituciones y museos locales (UE, 2024; España, 2024; Huang y otros, 2025; Cisneros y López, en prensa). En segundo lugar, el cuidado del vínculo humano: la saturación informativa y la hiperautomatización pueden transformar la visita en consumo de estímulos, debilitando la reflexión crítica y el diálogo social que constituyen la especificidad del museo (Turkle, 2011; Cisneros y López, 2025; Derda y Predescu, 2025). A ello se asocia el temor —recogido por el CES, 2025— de que ciertos usos de IA reduzcan la originalidad y homologuen las prácticas creativas si no median criterios curatoriales sólidos (CES, 2025).

A escala estructural, emergen además riesgos de colonialismo de datos: cuando la captura, el almacenamiento y el modelado de información patrimonial se concentran en grandes plataformas, las comunidades pueden perder control sobre su memoria y sobre las narrativas que las representan (Arantes, 2025). Los modelos de cocreación intensiva en datos reactivan esta tensión: la trazabilidad de recorridos, tiempos y gestos del visitante puede devenir vigilancia y profundizar asimetrías si no hay consentimiento informado, transparencia y límites claros de uso (Derda, 2024). Además, la cocreación se enfrenta el riesgo del *participation-washing* —participación cosmética— cuando se convoca a las comunidades sin capacidad real de incidir en decisiones o resultados (Huang y Liem, 2025). De ahí que la humildad cultural no sea una consigna abstracta, sino una práctica profesional que reconoce sesgos, comparte poder y valida voces diversas en la definición de proyectos y mediaciones (Huang y Liem, 2025).

En este panorama, la Nueva Museología ofrece un marco ético particularmente pertinente: un museo «espejo» y «foro» que defiende derechos, combate desigualdades, fortalece la cohesión social y da voz a sujetos históricamente desatendidos —comunidades indígenas, afrodescendientes, movimientos sociales— (Navajas y González, 2018; Mello y Suárez, 2020). Incorporada a la adopción de IA, esta perspectiva conduce a priorizar criterios de justicia cultural, accesibilidad y coautoría de los relatos, frente a lógicas de espectáculo. En el terreno operativo, iniciativas como Europeana —con sus directrices para usos educativos de IA— y la plataforma AI4Culture (véase la figura 3) —que habilita reconocimiento multilingüe, creación de subtítulos, enriquecimiento de metadatos y traducción automática— marcan un camino posible: interoperabilidad, apertura responsable y cuidado de derechos como condiciones para que la innovación tecnológica redunde en bien público y no en nuevas dependencias (Europeana; AI4Culture).

## Bibliografía

- ALCANZANDO EL CONOCIMIENTO (s. f.). *Museo artificial: La UNAM propone explorar el futuro ético y creativo de los museos con IA*. Disponible en línea en <<https://alcanzandoelconocimiento.com/cultura/museo-artificial-la-unam-propone-explorar-el-futuro-etico-y-creativo-de-los-museos-con-ia/>>.
- ANÓNIMO (1984). *Declaración de Quebec*. Disponible en línea en <<https://www.ibernuseos.org/wp-content/uploads/2020/05/declaracion-de-quebec.pdf>>.
- ARANTES, P. (2025). «Museums in dispute: Artificial intelligence, digital culture, and critical curation», *Arts*, 14(3), 65. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.3390/arts14030065> (doi.org in Bing)>.
- AVLONITOU, C., E. PAPADAKI y A. APOSTOLAKIS (2025). «A human-AI compass for sustainable art museums: Navigating opportunities and challenges in operations, collections management, and visitor engagement», *Heritage*, 8, 422. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.3390/heritage8100422>>.
- BAUMAN, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- BECK, U. (1992). *Risk society: Towards a new modernity*. Sage Publications.
- BOURDIEU, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgment of taste*. Harvard University Press.
- (1986). «The forms of capital», en J. Richardson (ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education*, pp. 241-258. Greenwood.
- (2015). «Los tres estados del capital cultural», *Sociológica México* (5).
- BRYNJOLFSSON, E. y A. MCAFEE (2014). *La segunda era de las máquinas: Trabajo, progreso y prosperidad en una época de tecnologías brillantes*. W. W. Norton & Company.

- CASTEJÓN IBÁÑEZ, M. (2023) «Museología social, prácticas artísticas colaborativas y la metodología de aprendizaje servicio: puntos de encuentro y líneas de acción», *Tercio Creciente*, 24, pp. 43-59. Disponible en línea en <<https://doi:10.17561/rtc.24.7499>>.
- CASTELLS, M. (1996). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Vol. 1: La sociedad red*. Siglo XXI Editores.
- CASSIDY, C. A., A. FABOLA, A. MILLER, K. WEIL, S. URBINA, M. ANTAS y A. CUMMINS (2018). *Digital Pathways in Community Museums. Museum International*, 70(1-2), pp. 126-139. Disponible en línea en <<https://doi:10.1111/muse.12198>>.
- CEJUDO, V. (2020). *Actuamos en la cultura para transformar el mundo. Educación social, acción cultural y transformación social. Ministerio de Cultura y Deporte*. Disponible en línea en <<https://culturayciudadania.cultura.gob.es/dam/jcr:bd1d6f15-5adc-450a-89f7-06d2d7787072/Vanesa-Cejudo.pdf>>.
- CISNEROS, P. e Y. LÓPEZ (2025). «Los museos y la inteligencia artificial: Un binomio indisoluble», *Revista de Museología*, 93, 7-19.
- CONSEJO ECONÓMICO Y SOCIAL DE ESPAÑA (2025). *Economía, trabajo y sociedad: Memoria sobre la situación socioeconómica y laboral España 2024. Consejo Económico y Social*. Disponible en línea en <[https://www.ces.es/documents/10180/5361467/Memoria\\_CES\\_2024.pdf](https://www.ces.es/documents/10180/5361467/Memoria_CES_2024.pdf)>.
- DERDA, I. (2024). «Museum exhibition co-creation in the age of data: Emerging design strategy for enhanced visitor engagement», *Convergence*, 30(5), 1596-1609.
- DERDA, I. y D. PREDESCU (2025). «Towards human-centric AI in museums: Practitioners' perspectives and technology acceptance of visitor-centered AI for value (co-)creation», *Museum Management and Curatorship*, 40(4), 532-554. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1080/09647775.2025.2467703> (doi.org in Bing)>.
- ESCARBAJAL de HARO, A. y S. MARTÍNEZ de MIGUEL LÓPEZ (2012). «El papel de la educación y los museos en la inclusión social», *Educatio Siglo XXI*, 30(2), 445-466.
- EUROPEAN COMMISSION (s. f.). *Strategic framework for the EU's cultural policy*. Disponible en línea en <<https://culture.ec.europa.eu/policies/strategic-framework-for-the-eus-cultural-policy>>.
- EUROPEAN COMMISSION, JOINT RESEARCH CENTRE (2021). *The cultural dimension of social exclusion: A conceptual framework and empirical evidence (JRC124937)*. Publications Office of the European Union.
- GOBIERNO DE CHILE (2017). Ley N.º 21.045. Disponible en línea en <<https://www.bcn.cl/leychile/navegar?i=1110097>>.
- GRATZ, T. (2014). *La cooperación cultural entre la Unión Europea y América Latina: Una visión desde Alemania*. Fundación EU-LAC.
- HUANG, P.-C., I.-C. LI, C.-Y. WANG, C.-H. SHIH, M. SRINIVAAS, W.-T. YANG, C.-F. KAO y T.-J. SU (2025). «Integration of artificial intelligence in art preservation and exhibition spaces», *Applied Sciences*, 15, 562-577. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.3390/app15020562> (doi.org in Bing)>.

- INVENT PROJECT (2023). *Influence of social inequalities on culture: INVENT report*. Horizon 2020 Project.
- JIN, Q., J. CHENG, Z. YIXING y D. TJONDRONEGORO (2021). «Design and implementation of museum educational content based on mobile augmented reality», *Computer Systems Science & Engineering*, 36(1), 157-173. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.32604/csse.2021.014258> (doi.org in Bing)>.
- LAMAS ABRAIRA, L. (2025). *Mapping unequal access to culture. Urban Geography*. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1080/02723638.2025.2453351>>.
- LATOUR, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network theory*. Oxford University Press.
- LEI, L. (2025). «The artificial intelligence technology for immersion experience and space design in museum exhibition», *Scientific Reports*, 15, 27317-27339. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1038/s41598-025-13408-2>>.
- LI, J., Z. XIAOYANG, I. WATANABE e Y. OCHIAI (2024). «A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition», *Computers in Human Behavior*, 161, 108407.
- MAZZANTI, P., A. FERRACANI, M. BERTINI y F. PRINCIPI (2025). «Reshaping museum experiences with AI: The ReInHerit toolkit», *Heritage*, 8, 277. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.3390/heritage8070277>>.
- MELLO VASCONCELLOS, C. y D. SUÁREZ MIRA (2020). «The Maré Museum: The New Social Museology from a critical perspective», *Intervención*, 11(21), 199-211. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.30763/intervencion.227.v11n21.06.2020>>.
- MINISTERIO DE CULTURA DE COLOMBIA (s. f.). Plan Nacional de Cultura. Disponible en línea en <<https://www.mincultura.gov.co/despacho/plan-nacional-de-cultura/Paginas/index.aspx>>.
- MINISTERIO DE CULTURA (s. f.). Plan de Derechos Culturales. Disponible en línea en <<https://planderechosculturales.cultura.gob.es/portada.html>>.
- (s. f.). Plan de igualdad en la cultura. Disponible en línea en <<https://www.cultura.gob.es/cultura/mc/espacio-igualdad/plan-de-igualdad-en-la-cultura.html>>.
- (s. f.). Plan de trabajo de cultura en Europa. Disponible en línea en <<https://www.cultura.gob.es/cultura/relaciones-internacionales/la-cultura-en-europa/plan-trabajo-cultura.html>>.
- (s. f.). Resolución agenda europea de cultura. Disponible en línea en <<https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:7ed2a3ba-ofd2-4761-b296-24144968fd8d/resolucion-agenda-europea-cultura.pdf>>.
- (19 de febrero de 2024). «El Ministerio de Cultura elabora una guía de buenas prácticas relativas al uso de inteligencia artificial». Disponible en línea en <<https://www.cultura.gob.es/actualidad/2024/02/240219-inteligencia-artificial.html>>.
- MINISTERIO PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y DE LA FUNCIÓN PÚBLICA (2024). Estrategia de inteligencia artificial 2024. Disponible en línea en <[https://portal.mineco.gob.es/es-es/digitalizacionIA/Documents/Estrategia\\_IA\\_2024.pdf](https://portal.mineco.gob.es/es-es/digitalizacionIA/Documents/Estrategia_IA_2024.pdf)>.

- MONCLÚS GARRIGA, C. (2020). «Actuamos en la cultura para transformar el mundo, RES. *Revista de Educación Social*, (31) 55-74.
- MORENO GONZÁLEZ, A. (2013). «La cultura como agente de cambio social», *Arte, Individuo y Sociedad*, 25(1), 95-110. Disponible en línea en <[https://doi.org/10.5209/rev\\_ARIS.2013.v25.n1.41166](https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2013.v25.n1.41166)>.
- MULHOLLAND, P., A. STONEMAN, J. CARVALHO, E. DAGA y M. MAGUIRE (2023). «Deep Viewpoints: Scripted support for the citizen curation of museum artworks», *Proceedings of the 34th ACM Conference on Hypertext and Social Media (HT '23)*, pp. 1-11, ACM. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1145/3603163.3609060>>.
- MUSEUMWEEK (s. f.). *AI Manifesto*. Disponible en línea en <<https://www.museum-week.org/es/museumweek-ai-manifesto>>.
- NAVAJAS CORRAL, O. (2020). *Nueva museología y museología social: Una historia narrada desde la experiencia española*. Ediciones Trea.
- NAVAJAS CORRAL, O. y J. GONZÁLEZ FRAILE (2018). «La aplicación de la Museología Social en España: desafíos para su implementación en el sureste de la Comunidad de Madrid», *e-cadernos CES [Online]*, 30. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.4000/eces.3722>>.
- PANSONI, S., M. TIRIBELLI, F. PAOLANTI, F. DI STEFANO, B. MALINVERNI y B. GIOVANOLA (2023). «Artificial intelligence and cultural heritage: Designs and assessment of an ethical framework», *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLVIIIIM22023.
- PARLAMENTO EUROPEO Y CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA (2024). Reglamento (UE) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican diversos Reglamentos y Directivas (DOUE L 1689, 12 de julio de 2024). Disponible en línea en <<https://www.boe.es/doue/2024/1689/L00001-00144.pdf>>.
- PIÑERO MORAL, R. y R. CASCALES TORNEL (eds.) (2023). *Arte y transformación social: Encuentros y vanguardias*. Dykinson & Síndéresis.
- PISONI, G., N. DÍAZ-RODRÍGUEZ, H. GIJLERS y L. TONOLLI (2021). «Human-centred artificial intelligence for designing accessible cultural heritage», *Applied Sciences*, 11, 870.
- ROSA, H. (2013). *Social acceleration: A new theory of Modernity*. Columbia University Press.
- SÁNCHEZ, M. R. (2015). «Pobreza y exclusión social», en C. Torres (ed.), *España 2015. Situación social*, pp. 769-786, CIS.
- SANCHO GARCÍA, J. C. y A. IVORRA ALEMAÑY (2022). «The role of technology as driving force of social change», *Sociología y Tecnociencia*, 12(2), 20-34.
- SIMON, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- SPRINGINZEISZ K. y S. GARCÍA-CEBALLOS (2023). «La inclusión social en los museos de arte chilenos: Un análisis de los factores de accesibilidad, diversidad y equidad», *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(4), 1253-1274. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.5209/aris.87397>>.

- SUIÇMEZ, I., F. ALTINAY, G. DAĞLI, H. S. ZENG, R. HADIEV, D. İŞLEK, I. DANJU y Z. ALTINAY (2025). «Artificial intelligence application for museum experiential transformation of cultural heritage and learning», *Smart Learning Environments*, 12, 45.
- TOFFLER, A. (1970). *El shock del future*, J. Ferrer Aleu (trad.). Plaza & Janés.
- TURKLE, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- UNDP (s. f.). *Sustainable Development Goals*. Disponible en línea en <<https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>>.
- UNESCO-FINANCING FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT OFFICE (2024). *Financing policy brief: Recommendations for financing culture as a standalone goal in the post2030 agenda*. Naciones Unidas.
- VALDERRAMA-HERNÁNDEZ, R. y C. SOLÍS ESPALLARGAS (2015). *Investigación acción participativa como estrategia de transformación social y ambiental*. Universidad de Sevilla.
- VILADOT, P., M. SOLERS, J. HIDALGO, E. STENGLER y G. FERNÁNDEZ (2021). «El Museo Transformador y la gestión estratégica: digitalización después de la covid-19. Her&Mus», *Heritage & Museography* 22, 104-125
- WANG, B. (2021). *Digital Design of Smart Museum Based on Artificial Intelligence. Mobile Information system*. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1155/2021/4894131>>.
- ZHANG, L., Z. WANG, R. YANG y Q. YI (2025). «Digital presentation and interactive learning for intangible cultural heritage preservation using artificial intelligence», *IEEE Access*, 13, 126245-126260. Disponible en línea en <<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2025.3588520>>.

Este libro expone una reflexión crítica y multidisciplinar sobre el impacto de las tecnologías emergentes, especialmente la inteligencia artificial en la cultura contemporánea. A través de una serie de capítulos escritos por especialistas y doctores en filosofía, derecho, museología, artes visuales, escénicas o digitales se analiza cómo la IA está transformando los procesos de creación, conservación y mediación del patrimonio cultural.

Aborda cuestiones fundamentales como la autoría en la era de la IA, la reconfiguración de la experiencia estética, la preservación del patrimonio sonoro y escénico, la fotografía patrimonial, la educación museística, la inclusión social, las exposiciones inmersivas, la arqueología digital y los desafíos éticos que todo ello supone. Asimismo, se presentan estudios de caso y proyectos innovadores que ya están implementando tecnologías inteligentes. La obra ofrece una mirada crítica y propositiva sobre los retos y oportunidades que plantea la IA en el ámbito cultural, promoviendo un diálogo entre disciplinas y agentes del sector para imaginar juntos los museos y espacios culturales del futuro.