

## LOS MUSEOS, LAS TECNOLOGÍAS Y LA VIRTUALIDAD<sup>1</sup>

Claudia Giannetti

Los cuestionamientos respecto a la función de los museos contemporáneos y de su arquitectura han derivado en innumerables debates. A la tradicional defensa del contenedor como espacio que debe adecuarse a la exhibición de objetos, por lo tanto subordinarse a la obra de arte, se opone la visión de la estructura arquitectónica como obra y del arquitecto como meta-artista. El espacio-megaescultórico se transforma en un aparato de discurso estético autónomo, independiente de las obras que pueda albergar.

Esta controversia es significativa desde diferentes puntos de vista. En los años sesenta, un sector representativo del arte pretendió llevar a cabo una revolución en contra de los museos, considerados centros de poder y guardianes de las ideologías sociopolíticas y económicas del contexto geográfico e histórico. Al contrario, los años ochenta marcaron, desde importantes segmentos artísticos, una toma de posición pro-museo, que restableció su *status* de escaparate imprescindible para la consolidación del artista y su éxito en el mercado del arte. Su función estratégica como parte del mecanismo de *márketing* fue reconocida y defendida por un grupo considerable de artistas y *curators*. (No es mera coincidencia que a este proceso esté vinculada la ascensión de la figura de los comisarios de exposición.) Si antes se trataba de un proceso de liberalización de la maquinaria museística entendida como cómplice del poder, a partir de los ochenta se invierte el juego: el prestigio queda condicionado a la presencia en el museo.

De esta experiencia podemos deducir que el arte y sus instituciones funcionan como espejos de la sociedad. La etapa posindustrial marca la definitiva consumación del proceso ya advertido por George Simmel a principios del siglo XX, que tiene su origen en la intersección entre los mecanismos tecnoindustriales y la sociedad: la disolución de la "alta cultura" en la cultura de consumo generalizado. Como resultado, el museo agrega a su función convencional de núcleo generador de conocimientos y experiencias

---

<sup>1</sup> Publicado en la Revista art.es, nº 3/2004

estéticas, la de centro turístico integrado en la explosiva industria del ocio. Al contrario de lo esperado, este proceso ha sido asimilado sin grandes traumas. Es en este contexto en el que podemos entender el móvil de las arquitecturas-espectáculo de algunos museos.

El hecho de que el arte actual renuncia paulatinamente a los formatos y soportes tradicionales agrega complejidad al debate. Acciones, performances, instalaciones u obras interactivas implican una ocupación del espacio de manera temporal, cambiante e incluso virtual. Los nuevos formatos exigen infraestructuras flexibles, adaptables y, en muchos casos, inmateriales. Esto significa un cambio radical respecto a la pregunta sobre la función del espacio museístico o expositivo y la forma en que las instituciones dedicadas al arte contemporáneo responden al impacto de las nuevas tecnologías y las últimas tendencias del media art. Habrían innumerables maneras de enfocar las problemáticas desencadenadas por la virtualidad, la desmaterialización de la obra y el consecuente paso del espacio expositivo físico al digital. A fin de discutir sobre un aspecto específico, que de cierta manera denota este cambio, nos centraremos en las cuestiones en torno a la red telemática.

Como sistema multidimensional basado en enlaces que articulan un sentido global y abierto, la red implica un aspecto emergente: su referencia a la dimensión espaciotemporal. A partir de estructuras espaciales (bi o tridimensionales) vinculadas a estructuras n-temporales, los nexos (espacio virtual) y la simultaneidad (tiempo) se imponen en la conformación del sentido de contexto. La estructura de red de datos permite entender esta nueva concepción de “arquitectura” inmaterial para la creación y la comunicación como espacio adaptable, mutable. Con la telemática, la arquitectura renuncia a la construcción de un espacio físico concreto, y asume una dimensión virtual, que ya no está más subordinada al continente tangible.

De la primera metáfora de la Torre de Babel hasta la *Noosfera* de Teilhard de Chardin (1940), el *Global Village* de Marshall McLuhan (1964) o la *Introesfera* de Joël de Rosnay (1995), la emergencia de un espacio universal de comunicación y pensamiento colectivo se ha mantenido como lugar utópico de la existencia humana. Internet, así como las nociones de network y comunidad virtual podrían cumplir, de cierta manera, esta función. Tal vez uno de los grandes cambios respecto a las concepciones anteriores consista en la

necesaria aportación del usuario. Los visitantes de los espacios virtuales dejan de ser meros espectadores y asumen una función participativa en su conformación. Ello implica asumir un doble papel como observadores y consumidores de la información, pero también como integrantes y parte de la información. Son usuarios y, simultáneamente, creadores de la red. En este sentido, la apropiación progresiva del ciberespacio por parte de grupos activistas o de artistas, así como su empleo como campo abierto para la creación ha permitido burlar las estructuras ortodoxas y prescindir del espacio físico como "intermediario" entre el artista y la sociedad.

No obstante, esta peculiaridad del medio telemático ha pasado inadvertida de gran parte de las instituciones museísticas o centros de cultura contemporánea, que siguen entendiendo la red como simple extensión de los medios de difusión. Así, sus webs se limitan, en general, a reproducir en formato digital lo que se publica en papel y a utilizar el medio como mero vehículo de información. El usuario sigue siendo tratado como el visitante del museo, que debe "circular" por los espacios como un observador contemplativo. Esta tendencia queda reflejada, por ejemplo, en los planteamientos del Congreso "Museums and the Web", creado en 1997 en Los Angeles y actualmente en su séptima edición, en el que la mayoría casi absoluta de los coloquios está consagrada a temas relacionados con la educación, las aplicaciones tecnológicas, el diseño de webs de museos o los modelos informativos online.(1)

Algunos intentos de romper esta dinámica continuista lograron poner el acento en la potencialidad e idiosincrasia de la red. En 1997, la documenta X dedicó un apartado específico al net art; en 1998, "Beyond Interface", (2) organizada por el Walker Center for the Arts, Minneapolis, ofreció una muestra online de "net-based artistic activity". La muestra "net\_condition", (3) organizada por el ZKM Center for Art and Media de Karlsruhe en 1999, ofreció un amplio panorama de la creación para Internet desde sus inicios. Aunque este tipo de eventos relacionados con el arte en red empieza a proliferar, la gran mayoría de instituciones de arte contemporáneo no se atreve a crear una colección de net art, con un espacio "expositivo" permanente en la red, o a apoyar la producción de este tipo de obras.

Mientras tanto, los artistas y las comunidades virtuales toman la iniciativa de generar sus propios canales. La tendencia más actual de la producción para Internet consiste en superar la primera etapa basada en un modelo participativo centralizado, en el que todas las aportaciones llegaban a un mismo "espacio" o formaban parte de un mismo contexto. Actualmente, detectamos la expansión de modelos distribuidos o descentralizados, en el que la obra "viaja", se dispersa, se multiplica e incluso se "instala" en los múltiples ordenadores conectados, quedando a merced de los usuarios. La novedad de este tipo de obras está en la idea de que el artista y/o su trabajo ya no son los únicos núcleos receptores y emisores, sino que la distribución del código transforma los usuarios en nudos de interrelaciones y en multiplicadores. Por otro lado, la existencia de estos nudos depende de las comunicaciones de unos con otros. Esto aborda la pregunta sobre el network y la comunidad de una manera novedosa y peculiar, puesto que la inscribe en la reestructuración del modelo de sociabilidad, basado hasta ahora en el individualismo en red.(4)

© claudia giannetti 2003

## Notas

1. <http://www.archimuse.com>
2. <http://www.walkerart.org>
3. <http://www.zkm.de>
4. Cfr. Claudia Giannetti, *Estética Digital - Sintopía del Arte, la Ciencia y la Tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot, 2002, pp. 60-68