

ARTÍCULO

ARQUITECTURAS INFORMÁTICAS PARA MUSEOS Y CENTROS CULTURALES

Paz Sastre

ARQUITECTURAS INFORMÁTICAS PARA MUSEOS Y CENTROS CULTURALES

Retomando el subtítulo poético de este encuentro, me preguntaba dónde podrían encontrarse las dos orillas que menciona para ese “océano digital” en el que están inmersos los museos y sus publicaciones. Si estamos de acuerdo en identificar el océano con la Red, una posible solución es demarcar sus límites partiendo del cruce actual entre los procesos tecnológicos y los procesos sociales. A un extremo de este océano nos topamos con la informática, mientras al otro lado se divisa entre brumas el horizonte de la globalización. De tal modo que si hoy queremos visitar un museo contamos con dos entradas y dos direcciones distintas: la del edificio físico y la de su réplica digital. El Centro Cultural de España, por ejemplo, hace de su programación un circuito de actividades que se desplazan parcialmente de la calle Guatemala nº 8, en Ciudad de México, al dominio transnacional www.ccemx.org. Lo mismo puede decirse de las publicaciones que se mueven de las estanterías al PDF en la “nube”.

Estos desplazamientos pueden parecer triviales en la medida en que nos hemos acostumbrado a verlos desde la lógica de la réplica. Una orilla replica a la otra, se abre un museo en la ciudad y se abre su dominio global, se publica un libro en papel y se lanza, con suerte, su copia a la Red. Esta manera de ver y de hacer las cosas deja de lado las oportunidades que ofrece el tránsito de los antiguos objetos y espacios culturales a las nuevas arquitecturas del software informático.

Hace poco la editorial RM ha publicado un catálogo de arte correo mexicano. En él me topé con un trabajo de Mauricio Guerrero que lanza en formato postal una pregunta irónica y desconcertante: “¿es el buzón un museo?” (VVAA, 2011:113). Esta obra constituye una respuesta a la cuestión que ella misma plantea, de tal suerte que si el buzón es un museo ¿qué queda del museo en su versión tradicional? Como estaban haciendo otros artistas en los ochentas, con esta sencilla operación de publicación y envío Guerrero pone en cuestión los cimientos y las prácticas de una institución de larga data. Gracias a esta reapropiación poco ortodoxa, el arte correo ofrecía otro modo de ver y de hacer las cosas tanto para el artista cuanto para el público y la institución.

El espacio museístico perdía sus muros, sus salas, sus corredores y salía a las calles. El artista podía dirigirse a cada espectador sin necesidad de su mediación, adquiriría la capacidad de intervenir el circuito de emisión, distribución y recepción del arte. Las obras reflejaban la movilidad e inmediatez de los media, se reproducían, llegaban al hogar, hablaban de la actualidad... Se experimentaba con nuevos modelos de gestión más dirigidos a la activación de procesos culturales colectivos que a la consecución de un producto único como la exposición o la obra.

En perspectiva, lo único que se me ocurre criticar a esta obra de Guerrero es su falta de consideración con el buzón mismo. El buzón podía ser un museo pero también mucho más. El buzón sintetizaba la lógica móvil y expansiva de los relatos sociales e interpersonales y sus tecnologías. El buzón

podía ser un familiar, un amigo, un amante, un abogado, un banco, un profesor, un policía, un comerciante, un político... En la época del correo electrónico, si preguntamos "¿es el software un museo?", muy posiblemente la respuesta adolezca de las mismas carencias. Efectivamente el software puede comportarse como un museo y replicar su espacio y sus funciones convencionales, pero el software es también mucho más.

En lugar de explorar las dos orillas en espejo del "océano digital", quisiera mostrarles algunos ejemplos de su abundante cartografía, para ver hasta qué punto estas "sacudidas geotecnológicas" (1994:10), como las llama Derrida, pueden transformar no sólo las comunicaciones sino también las instituciones. No se trata de regresar a "La conquista de la ubicuidad" de Paul Valéry, donde ningún filósofo "ha soñado jamás una sociedad para la distribución de la realidad sensible a domicilio" (1999: 105). Hasta ahí llegaban la televisión y el video analógicos. Lo que ha conquistado la ubicuidad en el cruce entre la globalización y la informática es la redistribución de la realidad tangible a domicilio. El software, al contrario que la televisión, el video o el buzón, no está diseñado para emitir y recibir sino para ejecutar instrucciones. La emisión y la recepción son solo dos de las muchas órdenes que esta arquitectura informática global puede cumplir con extrema puntualidad.

¿Es el software un museo?

Cuando a uno le proponen la construcción de un sitio Web para una institución cultural, lo más habitual es que para comenzar pase días buscando y analizando las Webs de instituciones similares, observando cuáles son los estándares más comunes, investigando acerca de las propuestas más innovadoras también, para concluir haciendo algo bastante similar, con menor o mayor acierto. Seguramente esta tendencia a la réplica depende tanto de la manera en que entendemos las instituciones cuanto del modo en que entendemos las nuevas tecnologías. Un ejemplo, es que seguimos llamando "teléfono" a estos pequeños ordenadores que llevamos en el bolsillo. Pero lo que resulta evidente es que utilizamos menos herramientas de las que están disponibles ya o son susceptibles de ser desarrolladas a corto plazo.

El argumento que quiero plantearles puede desplegarse de forma sencilla, sin necesidad de recurrir a la lógica formal de la arquitectura informática, sino a través de una cadena de razonamientos bastante simples:

- Si el software puede ser una televisión y el museo es un software, entonces el museo puede ser una televisión.
- Si el software puede ser una radio y el museo es un software, entonces el museo puede ser una radio.

- Si el software puede ser una editorial y el museo es un software, entonces el museo puede ser una editorial.
- Si el software puede ser una fábrica y el museo es un software, entonces el museo puede ser una fábrica.
- Si el software puede ser un laboratorio y el museo es un software, entonces el museo puede ser un laboratorio.
- Si el software puede ser una escuela y el museo es un software, entonces el museo puede ser una escuela.
- Si el software puede ser un juego y el museo es un software, entonces el museo puede ser un juego...

Y así podríamos continuar durante horas y quizá días, ampliando el listado de las múltiples funcionalidades del software informático sin saber si quiera escribir HTML. Otros podrán realizar las traducciones necesarias cuando sea pertinente, pero lo importante ahora es que esta cadena de razonamientos naïf y simplona evidencia lo mucho que pierden el museo y sus publicaciones cuando esperan que el software se comporte a su imagen y semejanza. Podemos esperar lo que queramos, sin embargo, eso no cambiará que todo está cambiando.

El pasado mes de octubre llegó a mi correo el anuncio de una muestra del artista Thierry Geoffroy, también conocido como Colonel, llamada Photography Calling!. En ella, invitaba al público a enviar las fotografías que les hubieran censurado sus redes sociales para exhibirlas en el Museo Sprengel de Hannover¹, donde instaló uno de sus “Cuartos de emergencia” o “emergency rooms”². Lo más llamativo del proyecto no era tanto su convocatoria como el texto que la acompañaba:

“Los medios sociales no crean revoluciones, aceleran la represión.

El museo debe resistir la usurpación de su rol como estimulador social y colector del patrimonio por parte de los medios sociales. Museos y artistas no deben dejar que los medios sociales dominen la colección de la historia, las imágenes, las emociones e interacciones de la actividad humana. El museo debe reconquistar este territorio para prevenir que los archivos del mundo terminen en las manos de compañías con objetivos de dominación. El artista con el apoyo del museo debe trabajar en nuevos formatos que permitan no solo resistir sino ofrecer métodos de exhibición más absorbentes. El museo tiene el cometido de coleccionar y clasificar el patrimonio de la humanidad y este cometido no debería ser abandonado tan fácilmente. ¡No dejes que los medios sociales

1 “Photography Calling!” de Thierry Geoffroy en el Museo Sprengel de Hannover: http://www.sprengel-museum.de/ausstellungen/photography_calling.htm?PHPSESSID=88c95f46ffa442474276dad5897064ae [07/12/11]

2 Emergency Rooms de Thierry Geoffroy: <http://www.emergencyrooms.org/> [07/12/11]

nos eduquen y eduquen a nuestros hijos! (...)"³.

Colonel apunta con claridad al surgimiento de nuevas formas de patrimonio en tiempo real en la llamada Web social o Web 2.0, espacio en el que espontáneamente han coincidido el hipertexto social de una globalización no homogénea y la estandarización transnacional del hipertexto informático. Aunque no señala directamente cuáles son esos medios sociales que están usurpando al museo su rol tradicional, Google, Youtube, Twitter, Facebook o Flickr, son algunos de los nombres que aparecen inmediatamente en nuestra imaginación. Estas herramientas son precisamente aquellas que forman parte de los estándares que utilizamos en la construcción de las arquitecturas informáticas para museos y centros culturales bajo el imperativo publicitario de hacerlos ingresar en las redes sociales. El objetivo que se encuentra detrás de esta estrategia de comunicación bastante extendida, es acercarse allí donde la gente se encuentra, de manera que se pueda incrementar el número de visitantes en sala y de participantes en las actividades programadas a ras de suelo.

Aunque de este modo el museo ingresa al espacio de cruce entre los relatos sociales y los relatos industriales, deja de lado un aspecto fundamental de estas narrativas híbridas, que además son ejecutables y por tanto producen, no solo comunican, patrimonios tangibles e intangibles que antes de ellas no estaban ahí y eran tan desconocidas como "el tiempo real". Todo está cambiando. El impacto de las narrativas ejecutables en el patrimonio es uno de entre los muchos ámbitos que se encuentran en crisis, y crisis significa también enjuiciamiento.

Pero el juicio es siempre lento y no funciona en directo sino en diferido, como nos recuerda Néstor García Canclini:

"Los antropólogos dudan de que su objeto de estudio pueda llamarse cultura, los museólogos no aciertan a exponer ese "objeto" que acumula centenares de definiciones, tantas como las de arte, y los especialistas en patrimonio reinician cada año la tarea de justificar su defensa y preservación. El principio según el cual la noción de patrimonio agrupaba "obras culturales de valor extraordinario", como proclaman los documentos de la UNESCO, se ha tornado insostenible. Los intentos de esa institución por sacar su programa de 'patrimonio de la humanidad' del callejón sin salida fracasan al querer diferenciar tajantemente el arte, el patrimonio, el turismo y los medios" (2010:43).

En esta "sociedad sin relato" donde abundan las narrativas, puede que sea más fácil pensar lo que nos falta desde la práctica. Por ahora, si atendemos a la definición de museo del Consejo

³ <http://www.artandeducation.net/announcement/social-media-do-not-create-revolutions-they-accelerate-repression/> [07/12/11]

Internacional de Museos (ICOM), del año 2007, la producción de patrimonios tangibles e intangibles, no es una actividad que le corresponda: “Un museo es una institución permanente sin ánimo de lucro y abierta al público, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, la cual adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe el patrimonio de la humanidad tangible e intangible y su medioambiente para fines de educación, estudio y disfrute”⁴.

Narrativas ejecutables

Si la definición de museo no contempla ni la producción de nuevos patrimonios ni la generación de beneficios económicos, podemos suponer que su arquitectura informática en el dominio global tampoco lo hará. Esta hipótesis, al menos, servirá de trasfondo a los proyectos que voy presentar a continuación porque ninguno de ellos ha sido desarrollado por un museo o un centro cultural. Como en el caso de La condición postmoderna de Lyotard, nuestra hipótesis “no tiene la pretensión de ser original, ni siquiera de ser verdadera. Lo que se le exige a una hipótesis de trabajo es una gran capacidad discriminatoria” (1987:10), de manera que volvemos a la crisis.

We Feel Fine, como anuncia en su web...

“Es un proyecto independiente concebido y creado por Jonathan Harris y Sep Kambar y no está afiliado a Google, Fabrica, Stanford, Princeton, o a cualquier otra compañía u organización. (...). Desde agosto de 2005, We Feel Fine ha estado cosechando los sentimientos humanos de un gran número de weblogs.

(...). Como los blogs están estructurados en gran medida de manera estándar, la edad, el género y la ubicación geográfica de los autores a menudo se puede extraer y guardar junto con la oración, al igual que las condiciones climáticas locales en el momento de escribir la sentencia.

Toda esta información se guarda. El resultado es una base de datos de varios millones de los sentimientos humanos, aumentando en 15.000 - 20.000 nuevos sentimientos por día.”⁵

“Con Booki – sigo leyendo en la Web- puede crear libros. Libros de verdad en papel que se ven bien y se pueden tener en sus manos. También puede utilizar Booki para la producción de libros en formato electrónico (eBooks), PDFs, archivos de OpenOffice, páginas web y más... Booki está diseñado para ayudarle a producir libros, ya sea por usted mismo o con otros. Booki es también un entorno social donde puede discutir sus puntos de vista sobre la producción de libros, buscar asistencia de otros, proyectos para contribuir o personas que le ayuden, traducir contenido y publicar obras completas. (...)

⁴ <http://icom.museum/who-we-are/the-vision/museum-definition.html> [07/12/11]

⁵ We Feel Fine: <http://wefeelfine.org/> [07/12/11]

Booki se desarrolla en los FLOSS Manuals y es Software Libre licenciado bajo la General Public License (GPL 2 +). Esto significa que se puede descargar libremente, reutilizar y personalizar.”⁶

Foldit⁷ es un juego online que ayuda a resolver la estructura tridimensional de las proteínas. Las soluciones aportadas por la competencia entre jugadores son tan buenas que aparecieron publicadas en un artículo en la prestigiosa revista científica Nature⁸.

Verkami es una plataforma de micromecenazgo para proyectos creativos. Como se lee en su web: “nace en Mataró de la iniciativa privada de un padre y dos hijos: Joan, Adrià y Jonàs Sala, un biólogo, un historiador del arte y un físico. Nos unen la pasión por la creatividad, el arte y la investigación, y poder ayudar a hacer realidad pequeñas manifestaciones de aquello que más queremos, es lo que nos (con)mueve.”⁹

Pachube:

“(…) conecta las personas a los dispositivos, las aplicaciones y el Internet de las cosas. Al ser un servicio web construido para manejar los datos en tiempo real del mundo, Pachube da a la gente el poder de compartir, colaborar y hacer uso de la información generada desde el entorno que les rodea. Pachube nació de la necesidad de su fundador, Usman Haque, de manejar datos en tiempo real de sensores en entornos interactivos para su trabajo como diseñador. El prototipo se convirtió oficialmente en Pachube en 2008, y fue lanzado al público en 2010. Desde entonces, ha impulsado los movimientos sociales, se ha incorporado a los dispositivos de consumo, y ha hecho posible el desarrollo de aplicaciones hechas a la medida.”¹⁰

“UbuWeb no tiene necesidad de dinero, financiación o patrocinadores. Nuestro espacio web es proporcionado por una alianza de intereses favorable a nuestra visión. Los donantes con un exceso de ancho de banda contribuyen a nuestra causa. Todo el trabajo es de carácter voluntario, sin intercambio de dinero”.¹¹ Totalmente independiente de apoyo institucional, UbuWeb es desde hace tiempo una referencia en línea para las artes y especialmente para la poesía visual y concreta.

Copyright Wacht es una plataforma de monitoreo internacional de las leyes relativas a la propiedad intelectual que opera gracias a la colaboración de expertos de diferentes países. “(…) Nuestro sueño era construir un recurso fácil sobre las leyes nacionales de derechos de autor para

6 Booki: <http://www.booki.cc/> [07/12/11]

7 Foldit: <http://fold.it/portal/> [07/12/11]

8 <http://www.nature.com/nature/journal/v466/n7307/full/nature09304.html> [07/12/11].

9 Verkami: <http://www.verkami.com/> [07/12/11]

10 Pachube: <https://pachube.com/> [07/12/11]

11 Ubuweb: <http://www.ubuweb.com/> [07/12/11]

ayudar a los ciudadanos del mundo a emprender la investigación comparativa. Queríamos crear conciencia de la importancia de equilibrar las leyes de propiedad intelectual en la sociedad de la información y llamar la atención sobre los puntos de coincidencia y de diferencia en las leyes y las tradiciones jurídicas de los países. También queríamos crear un recurso de intercambio de información, donde los observadores de los derechos de autor puedan publicar información sobre las enmiendas propuestas a sus leyes de propiedad intelectual, y entender los cambios en otros lugares (...).¹²

Internet Archive –dice su web- “es una organización (...) sin fines de lucro que fue fundada para construir una biblioteca de Internet. Sus objetivos incluyen la oferta de acceso permanente a investigadores, historiadores, académicos, personas con discapacidad, y el público en general a las colecciones históricas que existen en formato digital. Fundada en 1996 y ubicada en San Francisco, el Archivo ha estado recibiendo donaciones de los datos de Alexa Internet y otros. A finales de 1999, la organización comenzó a crecer para incluir colecciones más completas. Ahora, el Internet Archive incluye textos, audio, imágenes en movimiento, y software, así como páginas web archivadas en nuestras colecciones, y ofrece servicios especializados para la adaptación de la lectura y el acceso a la información de personas ciegas y con discapacidades.”¹³

Todos estos proyectos son espacios de producción patrimonial que muestran lo difícil que resulta hacer frente al presente desde los viejos edificios que sustentan nuestras instituciones. No podemos demoler los muros que separan en el espacio urbano las universidades, los museos, las industrias, los gobiernos... ni tampoco es necesario plantear el cambio desde la destrucción del antiguo tejido social, bastante deteriorado ya, pero podemos construir más servidores y explorar nuevas arquitecturas informáticas que nos permitan transitar mejor las narrativas híbridas de la contemporaneidad.

Aunque estas iniciativas se están llevando a cabo de manera incipiente desde las propias instituciones, todavía no puedo mencionar un solo caso de un museo que se haya hecho famoso por su dominio web –como Youtube o Facebook- mientras son muchos los que ingresan en el imaginario globalizado de la mano de los grandes nombres de la arquitectura actual. En estas circunstancias, no quería presentarles un discurso complaciente y acorde con nuestras propias intervenciones en la materia. Lamentablemente, ni a un lado ni a otro del Atlántico encontraremos soluciones a esta crisis. Haber comenzado de este modo hubiera generado una distancia inmediata entre ustedes y nosotros, oscureciendo el hecho de que en el “océano digital” de la globalización todos estamos un poco perdidos y si queremos llegar a buen puerto necesitaremos construir y fortalecer redes en lugar de sostener fronteras. Para ello, abandonaré la hipótesis –que espero haya cumplido su función- y les presentaré brevemente dos de los ejercicios que

12 Copyright Wacht: <http://copyright-watch.org/> [07/12/11]

13 Internet Archive: <http://www.archive.org/> [07/12/11]

estamos realizando con este objetivo.

Archivo Vivo

Archivo Vivo¹⁴ es un repositorio multimedia dedicado tanto a documentar la memoria institucional del Centro Cultural de España en Sao Paulo¹⁵, cuanto a organizar un banco de contenidos que pueden distribuirse libremente. Está estructurado de manera que permite la catalogación de las obras, así como su organización en colecciones y proyectos que pueden ser expuestos en galerías virtuales. Cada una de las entradas es una obra que puede ser integrada a una colección o a un proyecto y todos ellos están subordinados al “Archivo disponible”¹⁶. Con ello el conocimiento generado, así como su documentación en fotos, video, texto o audio, puede ser accesible al público de manera continuada y servir a sus creadores como portafolio, de modo que este material adquiera relevancia para los participantes y los invitados a las actividades. En este sentido, Archivo Vivo ha sido diseñado para albergar proyectos externos que utilizan el repositorio a fin de organizar sus propias actividades como Afrolabs¹⁷, Avlab¹⁸, Metalab¹⁹ o Música Libre²⁰.

Los productores externos y el personal del Centro Cultural de España en Sao Paulo, se esfuerzan para lograr que sus contenidos sean replicados en otras plataformas, con el fin de multiplicar los nodos de transmisión de conocimiento. Este proyecto es sólo el comienzo de una plataforma web pensada como centro de desarrollo más dedicado a la producción de herramientas comunes de gestión que a la creación de experiencias virtuales cerradas sobre sí mismas.

El último proyecto que les quiero presentar, guarda muchos rasgos de similitud con el Archivo Vivo pero al estar todavía en “beta” no puedo mostrarles por ahora imágenes de su interfaz. Se trata de la nueva plataforma para el Laboratorio del Procomún México que está desarrollando el Centro Cultural de España de la calle Guatemala, y que se presentará a comienzos del próximo año. Este repositorio permitirá catalogar, producir y (re)distribuir información y proyectos en formato de texto, audio, video, imagen o código, vinculados a la problemática de los bienes comunes en cualquier parte del mundo, albergando no sólo las iniciativas del propio Centro sino las actividades y reflexiones que estén realizando otros actores, grupos e instituciones más allá de sus muros.

Cada uno de los usuarios podrá licenciar libremente los contenidos que haya generado dentro de la plataforma y aunque por el momento debo mantener sus otras virtudes y sus muchos defectos en secreto, quisiera aprovechar para invitarles a participar desde ahora en su desarrollo,

14 Archivo Vivo: <http://arquivovivo.org.br/> [07/12/11]

15 Centro Cultural de España en São Paulo: <http://www.ccebrasil.org.br/> [07/12/11]

16 <http://arquivovivo.org.br/archives/project/archivo-disponible> [07/12/11]

17 <http://arquivovivo.org.br/archives/project/afrolabs> [07/12/11]

18 <http://arquivovivo.org.br/archives/project/avlab> [07/12/11]

19 <http://arquivovivo.org.br/archives/project/metalab> [07/12/11]

20 <http://arquivovivo.org.br/archives/project/musica-livre> [07/12/11]

pues ni el Archivo Vivo ni el Laboratorio tendrían sentido sino logran fortalecer la colaboración entre ustedes, nosotros y ellos; entre los que estamos aquí platicando y aquellos con los que conversamos a través de la pantalla, desde las dos orillas de este “océano” anfibio.

Bibliografía

Derrida, Jacques (1994), *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Coloquio Internacional

“Memory: The Question of Archives”, *Societe Internationale d’Histoire de la*

Psychiatrie et de la Psychanalyse, 5 de junio [publicado en línea]

<http://marbue.xoom.it/martinm/PUG/Maldearchivo.pdf> [07/12/11]

García Canclini, Néstor (2010), *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Buenos Aires: Katz.

Lyotard, Jean-François (1987), *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.

Valery, Paul (1999), *Piezas sobre arte*. Madrid: Visor.

VVAA (2011): *Arte Correo*. México DF: RM Ediciones.