

## Museo entre global y local

JUAN CUETO

Esta charla de Gijón parte de una base muy simple, que se puede resumir en un par de frases, aunque luego ambas exijan mucha explicación.

Primera frase: La actual globalización de la comunicación, (la tercera porque, simplificando, ya hubo por lo menos otras dos: la de la producción a partir de 1492, y la del consumo a partir de 1800) no sólo es un hecho irreversible en los actuales procesos industriales, financieros, económicos e ideológicos (un hecho de civilización) sino que, ante todo, es un proceso que está condicionando de manera también irreversible la idea de cultura que estamos manejando a principios de este nuevo siglo.

Segunda: En los orígenes de esta globalización tercera, las llamadas nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (las TIC) han desempeñado, y desempeñan, un mecanismo fundamental en los procesos de creación, producción, difusión y recepción (individual o masiva) del hecho cultural en todas sus vertientes, declinaciones o formatos.

Pues bien, los museos actuales, desde el pequeño y académico museo local o regional hasta los megacentros del arte global, cada día más "especializados" en culturas transversales, transfronterizas y multimedia, están implicados de manera directa en este doble proceso que necesita ser reflexionado, sobre todo en este país, porque la propia Idea de Cultura está sufriendo una mutación por el doble impacto de esos nuevos factores irreversibles que son la globalización y las TIC.

Evidentemente, se puede negar la mayor. Se pueden negar esas dos "frases" con las que inicié esta charla. No hay tal globalización, ni primera ni tercera; o, en caso de haberla, se

puede vivir al margen de ella en el mundo de la cultura en general y de los museos muy en particular, porque "la globalización sólo es la última fase ideológica del capitalismo avanzado, multinacional y depredador", como se repite desde los movimientos anti-globalización, y la cultura actual tiene como misión resistir a ese proceso. De acuerdo; es una teoría aceptable, pero yo no quiero hablar aquí, hoy, de ideologías políticas discutibles sino de procesos culturales irreversibles. Porque, hasta los movimientos más radicales altermundialistas, que es como se denomina el movimiento, aceptan hoy día y unánimemente que no se puede luchar contra el capitalismo de la globalización sin utilizar los mismos instrumentos y mecanismos que lo hicieron posible. El altermundialismo también es hijo de la globalización, pero un hijo respondón. En cuanto al impacto de las nuevas TIC, que son la columna vertebral de esa globalización de doble uso ideológico, hay menos discusión. Nadie discute su papel central en los actuales procesos culturales y la gran polémica (filosófica) consiste en saber si han supuesto una revolución cultural o sólo se trata de una mutación: si es una ruptura o una bifurcación. En cualquier caso, nadie niega la mayor y desde finales del siglo pasado nadie puede fingir que aquí, en el mundo cultural, no ha pasado nada.

Pues bien, estas dos mutaciones tecnoglobales (tomo partido en la discusión) que no sólo son -repito- económicas, industriales, financieras o políticas, han cambiado por bifurcación todos los paisajes culturales en los que nos movemos. Y los museos, que ante todo son un medio de comunicación (de elites o de masas, locales o globales, ilustrados o pop, populares), no podían

estar al margen del proceso. Y los han cambiado, o los están cambiando, no sólo en cuanto a gestión, administración, financiación, técnicas expositivas, diseño, escenografía, pedagogía o comunicación; sino también en cuanto a los nuevos modos y maneras de creación, producción, difusión y consumo cultural que ya tienen muy poco que ver con la decimonónica idea museológica, dominante hasta el último tercio del siglo pasado.

### LAS MÁQUINAS DE LA CULTURA

Explicaré con más detalle esta mutación porque, por lo menos en este país, hay un malentendido de base por culpa del viejo y muy arraigado enfrentamiento entre las dos culturas, tal y como en 1956 Snow levantó acta de la polémica que aún hoy sigue coleando. Y me gusta contarlo así:

Un día del siglo pasado, a mediados, las nuevas máquinas con las que trabajaba el hombre empezaron a tener tratos íntimos con los mismos materiales e inmateriales que fabricaba y procesaba el cerebro. Hasta entonces, las máquinas industriales plagiaban otros músculos del cuerpo humano: eran sencillamente ortopedias más o menos felices de la fuerza de los brazos, de las técnicas de la mano, de la velocidad de los pies. Pero las invenciones en las que empezó a reconocerse y simbolizarse la producción industrial de finales de siglo ya no eran amplificadores artificiales de la fuerza del trabajo muscular -de la potencia, de la tracción, de la locomoción, de la producción manual- sino de las pericias del cerebro. Los hombres empezaron a maquinarse artificios que plagiaban descarada-

mente ese órgano superior que tenía la capacidad de inventar -es decir: soñar, memorizar, representar, comunicar, razonar, hablar y crear-. De repente y sin pretenderlo, por bifurcación, las nuevas máquinas empezaron a ser simulacros de la complejidad y agilidad del trabajo intelectual y con ellas, en primer lugar, cambió el paisaje industrial y luego, de paso, pero mucho después, la ecología del mundo cultural.

En contra de lo que suele repetirse, esas nuevas máquinas, que ya no tenían como modelo los tradicionales músculos del trabajo y que poco a poco se especializaban en la ampliación de los procesos mentales, no surgieron inicialmente como máquinas de cultura o instrumentos intelectuales, ni siquiera como técnicas estéticas o instrumentos de comunicación: nacieron como meras herramientas industriales, muchas veces como ingenios bélicos, a partir de investigaciones y desarrollos imprevisibles de las llamadas ciencias básicas, combinadas y recombinadas en los laboratorios. Así ha sido desde el microprocesador hasta el correo electrónico, desde el ordenador hasta Internet, desde el tubo catódico hasta las pantallas de cristal líquido, desde la máquina de Turing hasta las máquinas de matar marcianos, desde los superconductores hasta las telecomunicaciones, desde los cohetes militares hasta la televisión por satélite, desde la lógica matemática hasta la lógica de Deep Junior, desde la binaria analógica hasta la digitalización tridimensional.

Ahora bien, aquellas máquinas que a partir de los años cincuenta empezaron a autotitularse máquinas inteligentes no tenían inicialmente relaciones directas con los clásicos productos de la inteligencia o la cultura. Eran máquinas muy pro-

saicas, que encontraron sus primeros usos en los procesamientos de la información de los tradicionales sistemas burocráticos y laborales. Eran artilugios que, por un lado, se aplicaron a mejorar la productividad de la vieja oficina (banca, seguros, bolsa, administración, finanzas); y por el otro, a la modernización de la vieja fábrica por medio de los robots, la automatización y la gestión. Sin olvidar que aquellas nuevas máquinas nacidas de los laboratorios científicos fueron inmediatamente usadas para el propio trabajo de los científicos en sus laboratorios: desde su habilidad para descodificar y reprogramar la información contenida en los organismos vivos, hasta para conocer el nacimiento del Universo; desde la elaboración del mapa genético, hasta la simulación del Big Bang.

Así pues, en el origen de las nuevas máquinas que simulaban el cerebro y sus sensores fueron los batas blancas en combinación con los trajes grises y, como principales afectados, los monos azules. Ni los artistas ni los literatos, ni por supuesto los intelectuales o los periodistas, tuvieron arte o parte en la génesis de esas nuevas tecnologías que ahora tanto les ocupan e inquietan por su omnipresencia en los mundos del gusto artístico-literario y de la información. Lo curioso e inédito, al cabo de cierto tiempo, cuando esos aparatos ya eran moneda corriente en la oficina, el laboratorio o la fábrica y ya habían producido los primeros millonarios de la Nueva Economía, los primeros Nóbel de la Nueva Ciencia y los primeros parados del trabajo nuevo, es que aquellas máquinas procesadoras, tan prosaicas, empezaron a transformarse en máquinas poéticas, sin nunca dejar de ser lo que inicialmente fueron.

## Museo

Conferencia Inaugural

En el principio de las nuevas máquinas inteligentes no fue la palabra, no fue el Verbo; pero, cuando luego se hicieron carne, habitaron con desparpajo entre nosotros y empezaron a formar parte irreversible del mundo cotidiano de la producción: se transformaron como por caso en una de las herramientas fundamentales del viejo Verbo. También empezaron a ser máquinas de la lengua en sus procesos de creación, reproducción, comunicación y difusión. Estaban íntimamente implicadas en el escenario del lenguaje en el sentido más clásico del término. Codificaban y descodificaban la palabra, traficaban incesantemente con toda clase de informaciones, tejían vastas redes de comunicación, archivaban y transmitían la memoria del hombre, dialogaban entre sí, inauguraban relaciones más o menos inteligentes, procesaban textos, traducían lenguas y eran sumamente dóciles con las leyes de la lógica y el discurso. Aquellas nuevas máquinas prosaicas, en fin, se transformaron un día, y también por bifurcación, en simulacros felices y amplificadores veloces de los cuatro grandes arcanos que están en el origen de nuestra cultura: el Nombre, el Número, la Voz y la Imagen.

Aquellas nuevas máquinas de cultura que no nacieron desde la que defendían los luditas, acabaron transformándose en uno de los útiles más formidables para la investigación y el desarrollo de las llamadas Humanidades y muy especialmente de las formas y formatos del gusto artístico-literario. Hasta el punto de que revolucionaron de arriba a abajo los tradicionales mecanismos de producción, reproducción, circulación, consumo, archivo, exposición y registro de la cultura en general y de los discursos artís-

ticos de las Humanidades muy en particular. Incluidos los museos, claro está.

Hubo un tiempo, hace un par de décadas, en que discutíamos con entusiasmo de neófitos sobre "el impacto de las tecnologías" en el campo del conocimiento y de las estéticas, y hubo teorías para todos los gustos, algunas muy descabelladas. Hoy, tanto tiempo después, sabemos algo que difícilmente puede negarse: la mayor parte de las experimentaciones, vanguardias, modernidades, modas, tendencias, estilos y demás sarampiones de los últimos tiempos han tenido o tienen relación directa con la mera existencia de unos artilugios que fueron hijos legítimos de los conocimientos científicos, técnicos e industriales, pero que acabaron contaminando y modificando la mayor parte de las tradicionales tipologías del saber y la producción y divulgación del conocimiento.

O sea que, cuando nos referimos, como ahora en este Seminario, a estas máquinas de triple filo -científicas, industriales y culturales- estamos hablando, además, de la creación y circulación de los viejos y nuevos discursos literarios y artísticos. Fueron y son las columnas vertebrales de la nueva globalización y forman parte muy principal e irreversible de los actuales procesos de bifurcación filosófica (excuso decir, científica) que afectan, sobre todo, a los dos grandes polos de nuestra Cultura: la idea de Museo y la idea de Vanguardia.

### MUTACIONES EN EL MUSEO

Perdonen ustedes tanta teorización, pero he creído necesario en este Seminario de Gijón

## Museo

### IX Jornadas de Museología

hacer un rápido recorrido por la historia y las implicaciones culturales de esas tecnologías de la información y la comunicación porque la actual evolución de los museos, centros de arte o como los queramos llamar, está íntimamente relacionada con el impacto real de las nuevas máquinas que intenté describir.

También las máquinas expositivas han quedado contaminadas por los dos procesos: el globalizador y la mutación ocurrida por bifurcaciones técnico-culturales. Porque el Museo, insisto, es un medio de comunicación y también, como toda máquina, es un amplificador. Y, como no podía ser de otro modo, para seguir siendo lo que siempre fue, el Museo ha tenido que incorporar las hasta ahora muy inéditas e infinitas capacidades amplificadoras de las nuevas tecnologías con sus modernas técnicas de comunicación audiovisual, flamantes arquitecturas y escenografías expositivas, desconocidos mecanismos de promoción local/global, relación on-line con el visitante real o virtual, primacía de lo audiovisual multimedia, integración en redes, gestión informática... y todo lo que ustedes saben mejor que yo.

Pero ésta es sólo la epidermis de la mutación que está ocurriendo en los museos. Lo importante son los profundos cambios filosóficos que las nuevas máquinas amplificadoras y globales de la cultura, tan íntimamente relacionadas con los vanguardias últimas, están incidiendo de manera directa sobre las máquinas expositivas. Y sobre la vieja idea de Museo.

Para terminar, quiero apuntar algunas aportaciones que los museos actuales no pueden ignorar, y que me gustaría se discutieran en el coloquio posterior.

-- El museo ya no es un espacio contemplativo, sino que se ha convertido en una experiencia altamente participativa.

-- La interactividad, que es el modelo dominante de los nuevos medios de comunicación (Internet, periodismo digital, pedagogía escolar, videojuegos, etc.), ya forma parte integrante de la idea de museo y desde el Exploratorium de San Francisco, concebido en Oppenheimer en 1969, ya no es posible que los museos, excuso decir los de ciencias, no tengan en cuenta esa nueva posibilidad a la hora de exhibir sus colecciones.

-- El cambio ocurrido en el orden del discurso expositivo, es decir, la crisis de los sacrosantos principios académicos de la linealidad, la cronología y lo específico (el viejo orden del Archivo) y su progresiva contaminación por las neo-leyes de la transversalidad, la mezcla o fusión de géneros, el museo virtual, y el caos temático, ha llevado a lo que estos últimos años ha causado furor (comercial) en las grandes muestras globales: la exposición de ideas, no de viejos tesoros.

--En fin, sobre todo, la por lo visto obligatoria y estúpida creencia de que el museo se tiene que transformar en todo un acontecimiento mediático cada vez que abre las puertas.