

## ARTE Y MUSEO FRENTE AL PÚBLICO 2.0

Roberta Bosco y Stefano Caldana

Todavía no deja de sorprendernos la rapidez con que el término Web 2.0 se ha difundido en nuestra sociedad. No por tener alguna posición crítica respecto al clarividente término acuñado por Tim O'Reilly, sino más bien por cómo Internet ha sabido asimilar rápidamente unas herramientas y unos conceptos que durante más de diez años han sido el campo de experimentación privilegiado por los artistas vinculados al medio digital. Tim O'Reilly se dio cuenta en 2004 de que Internet había cambiado. Las páginas ya no eran cajas cerradas, sino que se habían convertido en contenedores abiertos con los que el público –ya no espectador, mas usuario– podía interactuar directamente. Definiendo el concepto de Web 2.0, O'Reilly inmortalizó como en una fotografía un momento bien determinado de la tecnología informática, en el que Internet ya no era como lo conocimos, sino que –usando una terminología de videojuego– había pasado de nivel.

Esta evolución de la red ha plasmado un escenario, basado en la inteligencia colectiva. Los usuarios, convertidos en protagonistas, crean y comparten sus contenidos sin más mediaciones que la herramienta tecnológica necesaria. *Blogs*, *wikis* e incalculables redes sociales dedicadas al intercambio de fotos, vídeos y software libre, son sólo algunos de los recursos habituales de los usuarios de Internet. Las herramientas digitales ya no surgen sólo como productos comerciales, propiedad de compañías que tienen el control absoluto sobre sus derechos y funcionalidades, sino que aprovechan la inteligencia colectiva de sus usuarios. Resultan ejemplares las interfaces de *Google Maps*, que se han convertido en un elemento omnipresente en cualquier web, desde las páginas de hoteles hasta los foros privados, porque cualquiera las puede utilizar libre y gratuitamente para cartografiar sus propios intereses.

Los *bookmarks*, los célebres favoritos, ya no se guardan en la pestaña del navegador, sino que se almacenan en Internet en inmensas bases de datos a la espera de que alguien más los comparta y comente. La Web 2.0 es abierta y plural, tiene en cuenta los deseos, necesidades y opiniones de los usuarios, que a menudo sucumben al voyeurismo y coquetean con herramientas sociales, que les permiten exhibir sus fotos y retransmitir sus hazañas en vídeo a nivel planetario. Es suficiente pensar en empresas como YouTube, que han surgido de la nada y, gracias a la participación de los usuarios, se han convertido en potencias mediáticas, verdaderos quebraderos de cabeza incluso para las televisiones.

La Web 2.0 ha cambiado también la forma de acceder a la información. En las librerías los diccionarios y las enciclopedias se cubren de polvo, mientras que a través de la red se puede alcanzar de forma simultánea, cruzada y comparada una masa de datos, que de otra forma requerirían un enorme trabajo de búsqueda. Las enciclopedias ya no se compran, pero se escriben a través de instrumentos que permiten a cualquiera intervenir en la recopilación, modificación y distribución de los contenidos, resultado de una acción colectiva que, si bien tiene el inconveniente de la

falibilidad (un mayor impulso al análisis y el discernimiento), entraña la enorme ventaja de la pluralidad de visiones. La integración funcional de los recursos que podemos manejar delante de un ordenador es tal, que ha marcado un punto de no retorno en la gestión del conocimiento.

Pero, ¿qué pasaba antes de 2004? Es decir, antes de que O'Reilly acuñara la fausta expresión Web 2.0. Por lo que se refiere al arte digital y al net.art, ya se celebraban diez años de experimentaciones. Una década en la que los artistas no dejaron de trabajar con paradigmas como colaboración, participación e interacción. Nos gusta pensar que los protagonistas más representativos del media art, rompiendo barreras y empujando los límites de la práctica artística, imprimieron su huella en la evolución de Internet. Los signos del cambio llegaban de las plataformas más acreditadas. En 2004 el pionero Festival Transmediale de Berlín entregó por última vez el premio dedicado al *software art*, por considerarlo una categoría obsoleta, mientras que el mismo año los Ars Electronica Prix introdujeron el galardón para las comunidades digitales.

Jodi, que habían sido pioneros de *software art* experimentando con la manipulación del código de célebres videojuegos comerciales, ya desde mediados de la década de 1990 habían consolidado una práctica basada en obras para Internet, que obligaban al espectador a abandonar su postura pasiva en frente de la pantalla. Su uso imprevisto e impropio de las herramientas digitales, su capacidad de explotar los fallos del sistema y el error informático como recurso creativo y su original aproximación estética y formal, se plasmó en obras que establecen una relación antagónica con el usuario, obligado a reaccionar para retomar el control de un dispositivo momentáneamente dominado por una agresiva voluntad remota.

Hasta finales de los años Noventa el net.art brotó como un desafío por parte de una generación de artistas crecidos con las nuevas tecnologías que, fuertes de sus obras inmateriales ajenas a cualquier paradigma vinculado a su posible comercialización, se permitieron cuestionar el concepto de obra de arte y denunciar la actitud conservadora y perezosa del mundo del arte hacia los nuevos medios. Colaboración, participación e interacción se convirtieron en las palabras clave de proyectos, ajenos a los estériles ejercicios esteticistas y la tradicional estructura de las páginas web, que requerían como condición inexcusable la presencia del usuario, verdadero *deus ex machina* de obras que a menudo existían sólo gracias a su intervención. Desde las acciones de *ciberhacktivismo* de Ricardo Domínguez a la crítica social de Antoni Muntadas, desde las redes sociales de Antoni Abad hasta las interfaces *open-source* de Andy Deck, los net artistas trazaron y aplanaron la carretera hacia la Web 2.0.

El punto de inflexión se registró justo la noche del cambio de milenio, cuando toda Ciudad de México resplandeció con las esculturas de luz del *Alzado Vectorial* de Rafael Lozano-Hemmer, una obra que permite a internautas de todo el mundo controlar gigantescos cañones de luz robóticos, para crear composiciones luminosas en el cielo, que gracias a un conjunto de *webcams* pueden ser vistas por su autor dondequiera que esté. El *Alzado Vectorial*, mezcla de obra virtual e intervención en el espacio público, marcó el punto de partida de un cambio en la tendencia de las

producciones digitales y el principio de un nuevo interés por parte de gestores y programadores culturales.

Los artistas fueron pioneros en proponer una alternativa a la web estática y funcional de los grandes portales comerciales, abriendo un espacio de verdadera participación, interacción y creación, pero ¿ha sabido el mundo del arte responder a esta innovación? ¿Existe un “museo 2.0”? Sin duda, salir de los límites del monitor, complementándose con elementos instalativos y objetuales, ha beneficiado el net.art y ha abierto camino en los circuitos internacionales a una nueva generación de artistas que utilizan las nuevas tecnologías sin complejos ni limitaciones, combinándolas e hibridándolas con todas las herramientas a su disposición. Si durante la primera época las obras digitales encontraron su sitio en museos y exposiciones de forma paralela a las demás obras, guetizadas en anacrónicas categorías *ad hoc*, las nuevas tendencias de la creación imponen que las instituciones se doten de los espacios, instrumentos y profesionales idóneos para dialogar con las necesidades de una escena artística que no responde a los paradigmas tradicionales.

Sin necesidad de hacer ejemplos más o menos deshonrosos, los museos españoles se rigen por una estructura decimonónica que, si bien ha hecho esfuerzos para mantenerse al filo de los cambios sociales, sigue totalmente impermeable a los tecnológicos. Sin abordar temas y problemáticas vinculadas a la necesidad de exhibir, coleccionar y conservar obras digitales, las páginas web de los museos son espejo suficiente de su dificultad para manejar el cambio. Su funcionalidad no va más allá del despliegue de información –de forma más o menos integrada y eficaz– de sus actividades. Lejos de convertir sus webs en plataformas para la creación, la experimentación y la investigación, los museos ni siquiera han empezado a aprovechar las herramientas de participación colectiva, que ya utiliza cualquier página comercial destinada a un amplio público. Parece increíble, y aún más cuando se trata de museos geográficamente periféricos, que no se liberen de esclavitud de la audiencia a través de una presencia activa en la red, que le permitiría realmente globalizar su programación, alcanzando segmentos de públicos inimaginables. Ya no se trata sólo de que resuelvan su relación con los “artistas 2.0” y sus obras –todas reunidas bajo el epígrafe tanto polivalente cuanto impreciso de multimedia–, la emergencia ya es otra ¿están los museos preparados para informar, educar y entretener el “público 2.0”?

---

*Arte y museo frente al público 2.0* es un texto de Roberta Bosco y Stefano Caldana para el catálogo de la exposición *Máquinas & Almas. Arte digital y nuevos medios* celebrada en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (junio-septiembre 2008).

© Roberta Bosco y Stefano Caldana

<http://arteedadsilicio.com/>

El catálogo ha sido pensado y redactado en relación al ciclo de conferencias *Net.art /Arte en la Red*, comisariado por Roberta Bosco y Stefano Caldana, que se celebró del 19 al 21 de mayo de 2008, en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, con la

participación de: Peter Weibel (*El Museo en la era de la web 2.0: Del espectador al usuario*), Antoni Abad (*El Artista 2.0: Colectivos transmiten desde teléfonos móviles en www.zexe.net*) y Eric Kluitenberg (*La Web 2.0: Arte y comunicación social en la cultura de la Virtualidad Real*).

Edita: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

ISBN: 978-84-8026-362-7