

BERNARD DELOCHE

El museo virtual

Hacia una ética de las nuevas imágenes

Prólogo de Régis Debray

Traducción: Lourdes Pérez

EDICIONES TREA, S. L.

Queremos manifestar nuestro agradecimiento a André Desvallées, conservador general honorífico del Patrimonio, que tuvo la amabilidad de releer el manuscrito y transmitirnos sus sugerencias.

PRÓLOGO

De nada sirve protestar: el museo virtual ya está aquí. En vez de lamentarnos, tratemos de comprenderlo para sacar el mejor provecho posible en el futuro.

Este es, en resumen, el optimista mensaje de Bernard Deloche, si es que se puede reducir a un eslogan un pensamiento complejo y sutil que nos invita a controlar, en vez de exorcizar, el curso de las cosas.

Deloche es radical, es decir, va a la raíz de las cosas; partiendo de cero y remontándose a los principios de la estética, sienta filosóficamente las bases de una mutación técnica. Esta obra aspira a superar con creces los temas de la museografía: es un cuestionamiento en perspectiva de nuestras ideas básicas sobre la creación artística. El museo, o mejor dicho, lo museal —que sería a los museos concretos lo que lo político es a la política— forma parte, según él, del concepto de arte que consiste en «mostrar lo sensible mediante un artefacto» ← o, si se prefiere, en producir —mejor que encontrar— lo natural por una mediación artificial. Ya que la obra de arte, en principio, es por sí misma una sustitución —de una realidad en bruto por su copia—, no hay que echar en falta ninguna naturaleza, ninguna objetividad primaria, ningún aura perdida. La cultura es de por sí un sustituto, y simplemente hemos pasado del sustituto figurativo al analítico, y ahora, al digital. La originalidad de esta última etapa consiste en que la función de presentación se independiza del que hasta ahora era su órgano autorizado: el museo como edificio e institución. El museo actual fue una figura histórica del «mostrar»: hagámosle un homenaje, pero no intentemos detener la historia. Por eso, abordarlo con métodos multimedia no es una catástrofe, es un logro. El cederrón marca el punto provisionalmente culminante de una virtualización existente desde los orígenes de la relación del hombre con lo sensible, relación tardíamente codificada en estética: arrancar al ob-

jeto de su contexto para recolocarlo en otro, ¿no es lo mismo que estamos haciendo desde Lascaux y Altamira?

La cuestión que se deriva de ello y que el autor se plantea, sin darle quizás toda su dimensión, es saber lo que puede quedar de «sensible» en nuestra experiencia de lo sensible, tras la modelización digital; o, para decirlo con más crudeza: lo que queda del arte cuando desaparece el objeto de arte y sólo queda una pura y simple documentación. Una cosa es, siguiendo los pasos de Quatremère de Quincy, acabar con la fetichización de las obras materiales y su indebida sacralización, y otra creer que se puede prescindir de todo lo sagrado y conformarse para siempre con el simulacro; el animal humano no se desensorializa tan fácilmente. Medio siglo nos separa del «museo originario» de Malraux, y en ningún otro periodo de la historia, a pesar de la apoteosis de la «reproducción técnica», se construyeron más museos reales. Como si las enciclopedias, las fotografías y las pantallas hubieran fomentado, en vez de sustituir, nuestra necesidad de presencias de carne y hueso y de escaparates de piedra y madera. No olvidemos nunca el «efecto jogging» del progreso técnico; entre el arcaísmo y la modernidad, los materiales y los «inmateriales», la partida no acaba en tablas. En cuanto a los conservadores, no creo que nuestras consultas a distancia les compensen de la obligación —para ellos placer y dolor— de conservar.

Sean cuales sean las objeciones que se puedan hacer y que se hagan a las entusiastas demostraciones que van ustedes a leer, hay que felicitar la estimulante radicalidad y el disfrute que cualquier cambio de óptica supone para la mirada. Este es un libro que hay que leer de cerca. Una reflexión de envergadura con la que —practicantes, conocedores y teóricos— vamos a tener que contar a partir de ahora.

RÉGIS DEBRAY
Enero del 2001

INTRODUCCIÓN

«El museo virtual no existe y, en cualquier caso, no va a llegar mañana» o también: «No conozco ni los nuevos medios de comunicación ni los cederrones, y además no me interesan». Estos son los comentarios que suele suscitar la actual mutación de los medios de comunicación en el mundo de los museos.

So pena de desconcertar un poco al lector, he de decir que comparto prácticamente sin reservas esas dos opiniones. Por una parte, estoy convencido de que el museo virtual tiene muy poco que ver con lo que hoy en día se llama a veces el cibernmuseo, que es lo que está en la mente de los detractores de las nuevas tecnologías, porque si se pretende sustituir con este nuevo tipo de museo al museo institucional, es evidente que el éxito de tal empresa es muy improbable y muy cuestionable. Por otra parte, es cierto que los nuevos medios de comunicación, desde el punto de vista de su técnica y de su manipulación, no me interesan casi nada, desde luego no más que el teclado con el que estoy escribiendo estas líneas, porque no son más que simples herramientas; creo, sin embargo, que esas herramientas son portadoras de un indiscutible potencial de transformación de lo real y obligan a abrir un debate.

Segunda decepción para el lector: probablemente no encuentre aquí ninguna información verdaderamente nueva ni ningún *scoop* sobre nuevas tecnologías. Pero ¿no es tarea del filósofo, que no podría ser seriamente especialista o técnico en todos los temas que aborda, señalar las consecuencias de relaciones que han pasado desapercibidas? Recopilar textos, crear confrontaciones, hacer que los interlocutores caigan en la trampa de sus propias palabras y, finalmente, esbozar un cuadro con todos esos diversos materiales prestados.

Precisamente esta obra está situada bajo el signo de la mirada. No hay que olvidar que la revolución informática, dominada por la omnipresencia de la panta-

lla, ha cambiado el modo de escribir. Hasta ahora, a menos que el autor fuera narcisista y obsesivo, como Balzac, que acumulaba las correcciones manuscritas en las pruebas que le daba su impresor, la redacción de un texto era lineal: empezaba en la primera página y acababa en el punto final. Se hacía con el esquema de la modista que va cosiendo con un hilo las telas que quiere unir. A partir de ahora, el esquema de referencia es más bien el de un cuadro, entendido en el doble sentido de sistema tabular y de producción de arte. El tratamiento de textos modificó radicalmente la manera de escribir, al permitir pegar y desplazar, invertir, suprimir, insertar: en resumen, todo tipo de correcciones. El texto, exhibido en pantalla, está dominado por lo visual, como en la técnica pictórica en la que el artista toma distancia para obtener una especie de visión global de su trabajo y, percibiendo los equilibrios y los puntos fuertes, compensa aquí, borra allá, realza acá. Ciertamente que la pantalla nunca ofrece un fragmento de texto completo, sólo una ventana, pero la máquina ofrece la posibilidad de hacer evolucionar ese texto a través de la ventana; por ejemplo, volver hacia atrás para encontrar un pasaje, buscar una palabra o una expresión en sólo unos segundos. Reversibilidad ilimitada que hace que se haya pasado de una lógica de consecución lineal a una lógica de coexistencia, de correspondencia y de interconexión reticuladas. Aunque el valor probatorio del texto filosófico no se base sólo en el orden de exposición de las razones, tampoco se pierde en una especie de *patchwork* heteróclito, ya que tiende a partir de un principio de coherencia recíproca, tomado precisamente del modelo de la unidad orgánica del cuadro, unidad que debe permitir, por utilizar una expresión de Deleuze y Guattari, que «el conjunto se sostenga solo».¹

Esta nueva práctica de la escritura filosófica propicia también otro método de lectura: entrar en un libro, ya no por ese paso obligado que es la introducción, sino por el índice, entendido como una especie de *home page* que abre vínculos de tipo hipertexto, vínculos de los que los índices clásicos sólo dan una pálida imagen: una edición en cederrón, sin embargo, favorecería las correspondencias estructurales y facilitaría indiscutiblemente la construcción más o menos libre del texto por parte del lector. Y así, la multiplicación de notas y llamadas, que generalmente indican que el autor no controla suficientemente la obra, o que manifiesta un exceso de celo en la precisión de las fuentes, puede interpretarse, por el contrario, como el instrumento de un nuevo tipo de relación del lector con el texto: tratar el texto como un mapa geográfico o como una matriz de sentidos. ¿No era

¹ G. Deleuze y F. Guattari: *Qu'est-ce que la philosophie?*, p. 155 (trad. esp.: *¿Qué es la filosofía?*, Anagrama, 2001).

esta la clave de lectura de la *Encyclopédie* que ya proponía D'Alembert en su «Discurso preliminar»? visión sinóptica calcada sobre el modelo del mapamundi y que orientaba el acceso a los epígrafes fragmentarios del diccionario. Así se va esbozando tímidamente la idea de un libro de entradas múltiples que permite soñar, como Mallarmé, con una obra de hojas móviles que se presentaría como la suma ilimitada de todos los recorridos posibles, actualizables de modo diferente en función del lector. Como si fuera un libro virtual.

CUESTIONES

¿Escribir un nuevo libro sobre lo virtual, ahora que el tema está tan trillado y el propio término desgastado, es decir, en el umbral de la entropía máxima, donde todo se mezcla y tiende a confundirse, no es más bien inútil? La virtualidad de la imagen se identifica con imagen de síntesis, lo virtual con las sombras de la Caverna, lo posible con lo real, etcétera. La expresión «imagen virtual» ha pasado al lenguaje corriente, no sólo al de los técnicos de informática y los medios de comunicación, sino también al del gran público, para quien designa una especie de percepción artificial y desmaterializada, un poco misteriosa y sobrecargada de técnica. Engloba, además, de manera más o menos confusa, esos dos aspectos tan diferentes de las nuevas imágenes que son lo digital (todo es calculable en una imagen) y la idea de síntesis (simular lo real por el sistema de recomponer y pegar). En todo caso, esa imagen llamada *virtual* no tiene una relación directa con el arte —el productor por excelencia de imágenes desde hace milenios—, a no ser la relación sugerida por un modo nuevo de creación, en el que el ratón y los píxeles sustituirían a los pinceles y a los colores por efecto de una magia incomprensible, y por un nuevo modo de contemplar por pantalla electrónica interpuesta; en resumen, un simple cambio de herramientas, sin duda espectacular a la par que fascinante y un poco inquietante, como todas las conquistas de la tecnociencia, pero cuyo aspecto casi anecdótico tiene como efecto ocultar la importancia real que adquiere el concepto de virtual. Pues lo virtual, entendido como un concepto, está modificando tanto los hábitos de pensamiento y la manera de percibir como la manera de organizar las relaciones sociales. Más aún, lo virtual renueva profundamente el estatus de la imagen y modifica radicalmente su relación con el arte, y eso, como es lógico, escapa a la comprensión general.

Frente a estas autopistas inconscientes del pensamiento, a ese *prêt-à-porter* del intelecto y, al margen de todas las modas que pueden derivarse hoy en día de los espectaculares progresos de la informática y de los medios de comunicación, este libro se propone como simple objetivo barrer el halo de mitología y de misterio que rodea, por lo general, al producto artístico para poder reconocerlo como lo que es: sólo una imagen entre otras imágenes, dotada como ellas de un poder cuya eficacia,² de momento, estamos muy lejos de poder calibrar. Y esto nos lleva a preguntarnos de una manera más general sobre los modos de presentación y de difusión de las imágenes como instrumentos de esta presentación, ya sean institucionales o espontáneos, tradicionales o revolucionarios, artesanales o *high-tech*. Y, llegados a este punto, querámoslo o no, nos encontramos con una institución que ya tiene dos siglos de vida, venerable para unos o completamente obsoleta para otros: el museo. En el gozne de dos milenios, descubrimos que el museo es una de las principales figuras de la mediación, pues su papel esencial es poner al público en relación sensible con una cosa también sensible, sea la que sea, y que de momento llamaremos una imagen. En una época en la que los matrimonios, igual que los intercambios comerciales, se hacen por Minitel o por Internet, en que la Web está a punto de convertirse en el mayor foro internacional de discusión (los *news groups*) y, por tanto, probablemente el futuro lugar de debate democrático, el museo, al igual que las demás instituciones civiles o políticas, no puede eludir ese fenómeno de considerable amplitud actualmente llamado *la invasión de los nuevos medios de comunicación*: otra gestión de las imágenes, otros soportes de archivo, otras técnicas de difusión, ¿estos cambios afectan también a la institución del «hacer ver»?

1. DE CÓMO UN MUSEO PUEDE OCULTAR OTRO

Aunque sea difícil de aceptar, tanto por el público como por los agentes directamente implicados en la institución, el verdadero museo probablemente sea sólo virtual, es decir, enteramente imaginario, en el sentido que Malraux le dio a

² Este es el tema de la obra de David Freedberg: *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Responses* (trad. esp.: *El poder de las imágenes*, Cátedra, 1992). «Este libro no trata de la historia del arte, trata de las relaciones entre las imágenes y los hombres a lo largo la historia. Abarca todas las imágenes, no sólo las que se miran como artísticas», y añade: «no creía que fuera posible hablar adecuadamente del gran arte sin tener también en cuenta las imágenes menos privilegiadas» (p. XIX). Es de destacar que Freedberg, interesado por la prohibición y la represión, se sitúa en un terreno psicoanalítico más que en el campo de las ciencias llamadas *cognitivas*.

esta expresión, no irreal, sino «extramuros» y sin otro soporte que la tenue realidad de la imagen de la que extrae su propia realidad. Quizás sea este el principio, desconocido hasta por él mismo, del museo institucional: mostrar, colgando imágenes o lo que pueda «ser imagen», ya que el museo es esa sorprendente máquina que transforma espontáneamente en imagen todo lo que penetra en su recinto. Un proceso que remite a un problema y sólo eso.

La irrupción en los museos de los nuevos medios de comunicación, con sus últimas innovaciones, como son, sobre todo, la imagen digital, el cederrón, el CD-RW, el DVD, el correo-e, la Web y la Wap, ¿es un simple acontecimiento coyuntural de adaptación a las nuevas tecnologías, incluso un fenómeno de moda, o bien está amenazando a la institución en su identidad más profunda? La pregunta podrá parecer banal, ya que es evidente que el museo es un lugar de comunicación y que tiene que renovarse sin cesar y adaptarse a las nuevas tecnologías en cuanto aparecen. La historia de la institución está ahí para recordárnoslo: primero la iluminación eléctrica —de la bombilla incandescente hasta la halógena, pasando por el tubo fluorescente— sustituyó a las antiguas lámparas de gas o, incluso, a la vidriera solar cenital antaño preconizada por Soufflot; más recientemente lo audiovisual, bajo sus diversas formas, invadió los museos con sus dioramas, sus bandas sonoras y sus montajes de vídeo; periódicamente, el museo se fue apoderando con éxito de esas herramientas que permitían presentar de forma diferente lo expuesto: auténtica magia de la Caverna. Malraux sabía perfectamente que las sombras sabiamente repartidas, controlando el ángulo de luz, hacen brotar aquí y allá relieves inesperados que dan a la obra una apariencia insólita y nueva. Igualmente la presentación de un montaje audiovisual paralelo, o complementando la exposición, no sólo capta la atención del espectador, sino que lo educa, guiándolo subrepticamente hacia una nueva mirada; lo didáctico rompe el tedio, ilumina y aviva la experiencia contemplativa. Estos dos ejemplos muestran un evidente enriquecimiento y nadie pone en duda la importancia de las posibilidades abiertas por la imagen de síntesis y los nuevos medios de comunicación, cuyo alcance y poder son considerablemente superiores. Además, desde la aparición del microordenador, en los años ochenta del siglo XX, algunos museos ofrecen al público consolas de consulta de bases e imágenes (conocer los fondos de los museos gracias al videodisco), incluso juegos interactivos (crear uno mismo sus felicitaciones ilustrándolas con obras del museo). Actualmente, museos y bibliotecas se han dotado de un escaparate internacional, al que se puede acceder por su página en la red mundial de Internet. Pero no parece que haya cambiado nada, a no ser la so-

fisticación de las técnicas, la fuerza de seducción de las nuevas imágenes y la rapidez de adaptación exigida a los diversos protagonistas, ya sean conservadores, artistas o investigadores o simples encargados de almacén.

Lo que pretendemos es cuestionar radicalmente esta visión —en el fondo muy inocente— de la entrada en el museo de los nuevos medios de comunicación. Sabemos desde Mac Luhan que no se puede tratar indiferentemente el objeto presentado (ya sea cuadro, objeto técnico o etnográfico) y el modo de presentación (iluminación, recorrido, dioramas, videogramas, etc.) como si se tratara de dos ámbitos diferentes, uno de los cuales se redujera a instrumentar al otro o, por establecer una comparación con los transportes, como si la relación entre dos ciudades no variara en función de estar comunicadas por vía fluvial o por ferrocarril de alta velocidad. Abordar las herramientas de presentación de los *expósitos** como simples medios evolutivos y perfectibles, es decir, como si dependieran sólo de un problema *museográfico* (es decir, de *expografía*,³ o incluso de *escenografía*) y no de una problemática *museológica* que implica el estatus de la institución, tiene como resultado escamotear la importancia real de lo que está en juego. Y el guión no puede representarse sin la secreta complicidad de los diferentes actores: es mucho más tranquilizador no adentrarse en ideas que podrían desestabilizar una relación tan gratificante para todos (los dogmas de la contemplación, del placer estético, de la perennidad de la institución, etc.).

2. EL PUNTO DE VISTA FILOSÓFICO SOBRE EL MUSEO: IR AL FONDO DE LAS COSAS

¿Por qué ha de ser filosófica la mirada que se proyecte sobre el museo? Mientras la museografía se limita a plantear y resolver las diversas cuestiones técnicas de conservación y presentación de las colecciones, la museología, por el con-

* Traducción propuesta por A. Desvallées para el término *expôt*, formado por analogía con *dépôt* (depósito), que designa todo lo que se expone; pero todo lo que se expone puede tener diversos estatus, incluido el virtual (A. Desvallées) (N. de la T.).

³ «La *expografía* es el arte de exponer. El término fue propuesto en 1993, como complemento del término *museografía*, para designar la *puesta en exposición* y lo que se refiere únicamente a la *puesta en espacio* y todo lo relacionado con ello en las *exposiciones* (excluyendo otras actividades museográficas, como la conservación, la seguridad, etc.) situadas en un museo o en un lugar no museal. Sirve para traducir, en un lenguaje y una expresión fiel, el programa científico de una exposición. En eso se diferencia a la vez de la *decoración*, que utiliza los *expósitos* en función de simples criterios estéticos, y de la *escenografía*, que, excepto algunas aplicaciones especiales, utiliza los *expósitos* de un programa científico como instrumentos de un espectáculo sin que sean necesariamente los sujetos centrales de ese espectáculo» (A. Desvallées: «Cent quarante termes muséologiques ou Petit glossaire de l'exposition», *Manuel de muséographie (Petit guide à l'usage des responsables de musée)*, p. 221).

trario, es una disciplina totalmente filosófica, por mucho que los responsables institucionales quieran negarlo: disciplina de estatus aún dudoso, que estudia los fundamentos de la institución, así como los diferentes enfoques sobre su funcionamiento. Y sin ningún límite ni prohibición, ni siquiera las prohibiciones generadas por los imperativos continuamente reiterados de salvaguarda de las colecciones y transmisión del patrimonio, ya que la función de la filosofía es decirlo todo y, por tanto, decir lo que suele estar prohibido o lo que no conviene decir, o incluso lo que no se quiere escuchar. La filosofía es la única disciplina que, contra corriente y empujada por el juego de los conceptos y sólo por él, se propone ir al fondo de las cosas, hasta su máxima contradicción. Por el contrario, por motivaciones explícitas o implícitas que, sin duda, convendría aclarar, agentes y usuarios del museo raramente van al fondo de las cosas, porque comprenden espontáneamente la relación del museo y de los medios de comunicación como una simple relación de uso: hay que realizar una función que se sobrentiende, y hay herramientas para hacerlo que han ido evolucionando gracias a las técnicas modernas, del mismo modo que las técnicas de reproducción gráfica para un impresor han evolucionado con el cambio de la linotipia por el offset, o las de los transportes ferroviarios con el paso del tren de vapor al AVE. Es decir, todos funcionan en un circuito corto, sin cuestionarse los pormenores de las acciones que realizan, pero hay que empezar a pensar desde otra óptica, una óptica que no esté sesgada —en la medida de lo posible— por la función o el puesto que ocupe el que piensa.

Se podrá, evidentemente, rebatir este enfoque y objetar que ignora o desconoce las dificultades concretas de un oficio cada vez más difícil de ejercer, como actualmente sucede, por ejemplo y por otras razones, con el de enseñante. Cierto que este planteamiento no sólo tiene que superar dificultades que no puede ignorar o desconocer, sino que, además, el pensamiento filosófico tendrá que ganarse la credibilidad mediante una real incidencia de los conceptos sobre el curso de las cosas. A ella le corresponde, pues, decir cuál ha de ser el uso concreto de los medios de comunicación, ya que difícilmente se puede discutir la legitimidad de una operación sin referirse al concepto; por eso esta pregunta no tiene nada de abstracto: si realmente el mensaje es indisoluble del medio, ¿qué relación tienen los nuevos medios de comunicación con el concepto de museo? O bien, si se acepta formular el problema de modo más polémico, podemos preguntarnos adónde lleva ese acercamiento entre el museo y los nuevos medios de comunicación, es decir, hasta dónde va a llegar, en detrimento de la propia institución.

Pero aquí no pretendemos evaluar la incidencia de esos nuevos medios de comunicación: la informática, la infografía, la archivística electrónica, la Web, etcétera, sobre la institución específica del museo. Esa tarea le corresponde a las ciencias sociales cuyo objetivo es levantar acta en función de lo sabido (por ejemplo: ¿disminuyó la asistencia a museos desde la aparición y la amplísima difusión en cederrón de los grandes museos del mundo? o ¿se han modificado las motivaciones de los visitantes y en qué sentido?, etc.). Al proyecto filosófico le repugna, por definición, instalarse en un campo predeterminado, ya se trate de un estado de cosas (por ejemplo, la institución tal y como es, con sus edificios, sus circuitos, sus fondos, su personal, etc.) o de un sistema de motivaciones (como las consignas, ahora desgastadas por los balbuceos de las generaciones carentes de valores, sobre la democratización de la cultura, la reapropiación patrimonial, el derecho a las raíces, el vínculo social, etc.); esos diversos puntos de vista proceden de lo que se ha llamado mecanismos encuadrados,⁴ es decir, procesos forzados o sojuzgados. La filosofía, por su parte, define por sí misma su campo de actividad, y la cuestión filosófica es, por principio, radical y fundadora, encuadradora; quiere ser el punto de vista de los puntos de vista y —¿por qué no?— la teorización de la imposible unicidad de los puntos de vista. Por eso no duda en cuestionar los principios que rigen la institución del museo, porque se interroga sobre el sentido. Ejemplo de preguntas propiamente filosóficas: ¿la aparición de los nuevos medios de comunicación tiene sentido para el museo o, por el contrario, contribuye a modificar su sentido? O: ¿el vínculo que une los términos museo y virtual es simplemente fortuito, coyuntural o, por el contrario, es intrínseco y procede de los propios conceptos? Precisamente porque ese vínculo parece anudarse en la categoría del concepto es fundamental fijar el sentido de ese campo museal recientemente invadido por el kaleidoscopio de las imágenes llamadas *virtuales*. Sólo el punto de vista filosófico tiene autoridad para plantear una pregunta tan intempestiva y radical sobre la legitimidad de la institución, para atreverse incluso a plantear la sacrilega posibilidad de su supresión, o de su inclusión en un nuevo contexto. Por eso, cualquier decisión concreta de organización y transformación de los museos, caso de que no proceda de mecanismos encuadrados, se basa en una determinación del concepto, condición imperativa de una política cultural real.

La llegada masiva de los nuevos medios de comunicación plantea, pues, junto a los diversos problemas de gestión o de oportunidad, el decisivo problema de lo

⁴ R. Ruyer: *La cybernétique et l'origine de l'information*, pp. 70-87.

que está en juego. Y ahí, al margen de los cambios empíricos que empiezan ahora a esbozarse en las peripecias por las que pasa la institución, es donde interviene un tercer término: no el arte, sino la estética, la auténtica plataforma giratoria, el pivote de las relaciones del museo con los nuevos medios de comunicación. La estética es una disciplina fastidiosa y vana en tanto que el fin que se le asigne sea definir cánones o especular sobre el criterio y el gusto, reduciéndola a no ser más que la contradictoria teoría de un hedonismo desencarnado (el famoso placer desinteresado del pietista Kant, ese término medio que fue la alegría de tantas generaciones reprimidas); sin embargo, experimenta una transformación radical cuando se aplica a la exploración cognitiva de los procesos intuitivos de mediación. Es entonces cuando encuentra su sentido etimológico inicial: dar cuenta de nuestras relaciones sensibles y comprender cómo contribuyen a determinar nuestros comportamientos y nuestros pensamientos.

En resumen, la idea que articula globalmente las páginas que siguen es que el vínculo entre esos tres términos: museo, estética y medios de comunicación, no depende sólo del azar o de las circunstancias, ni tan siquiera de la inevitable evolución de la técnica, sino que es esencial y determinante, y que la naturaleza misma de los nuevos medios de comunicación, por su parte, sólo es circunstancial, ocasional y secundaria, lo cual resitúa, relativizándola considerablemente, la importancia del acontecimiento actual, cuyas inevitables consecuencias le corresponde extraer al museo institucional.

3. OMNIPRESENCIA DE LO VIRTUAL: EL SURGIMIENTO DE OTRA CULTURA

Si sólo lo virtual permite comprender el museo y el propio arte como procesos «deslocalizados», los nuevos medios de comunicación, por su parte, son el pivote de un fenómeno cuya incidencia todavía apenas se puede calibrar hoy, pues el ámbito de lo virtual desborda ampliamente el campo limitado del arte y del museo. Ni el museo institucional ni el arte están inscritos de una vez por todas como datos irreductibles de lo real; uno y otro son productos relativamente tardíos de la cultura occidental.⁵ Y la creciente importancia social de lo virtual

⁵ Cf. R. Debray: *Vie et mort de l'image*; y especialmente «Le mythe de l'art»: «El arte no es una invariante de la condición humana, sino una noción tardía propia del Occidente moderno y cuya perdurabilidad no está en absoluto garantizada» (pp. 203 y ss.) (Trad. esp.: *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente*, Paidós Ibérica, 1998).

puede llegar a reducirlos a no ser más que las figuras prehistóricas de una nueva realidad, cuya comprensión y uso todavía controlamos mal hoy en día. En la experiencia cotidiana visitamos una página web o consultamos un cederrón casi como si visitáramos el Louvre, encontramos imágenes como en el Louvre; sin duda la visita cambió de naturaleza; sin duda se ha convertido en metafórica, ya que ahora se realiza en un sofá, frente a una pantalla y con ayuda de un puntero (el ratón) que retransmite y detiene las opciones del operador, facilitando también la rapidez de su engarce. Ya no hay que recorrer en silencio, y a veces con hastío, la lineal y con frecuencia fastidiosa sucesión de salas en las que se amontonan las obras de arte, tampoco hay que pararse ante las cornisas o rodear zócalos y vitrinas: todo está allí, si no tangible, al menos visible, sin cornisas ni vitrinas, y también sin la multitud de turistas que se amontonan y empujan para ver mejor. El cuadro, ese objeto de todas las miradas, está ahí ante nosotros y para nosotros solos. Nueva práctica de la visita, ciertamente, pero también nuevo objeto, pues la misma actividad abre al público una multitud de posibles paseos interactivos: el paisaje y el tiempo, el mundo y sus noticias, el rock y el jazz, el shopping y la moda, la bolsa y la pornografía, y en la más completa anarquía; en resumen, todo lo que puede ser imagen o que puede ser vehiculado por la imagen y, además, sea cual sea el tipo de imagen: visual y/o sonora, fija o móvil, etcétera. No es un mundo inculto frente a la cultura, sino otra cultura, es decir, una cultura realmente diferente, incluso aunque a veces nos dé la sensación de que nos remite a la que nos ha modelado. Y también son todas las demás culturas, inmediatamente accesibles, sin real diferencia de naturaleza con lo que llamábamos hace poco *la cultura*. El museo se ha dispersado brutalmente en su objeto, presenciando, a su pesar y fuera de sus paredes y de su marco institucional, cómo cobraba vida el viejo sueño de una confiscación general de los productos del hombre y de la naturaleza, la idea de una cartografía del imperio que coincidiera punto por punto con el propio imperio.⁶ Todo lo que se muestra o puede mostrarse es, desde ese mismo momento, susceptible de entrar en ese campo de lo sensible (visual y auditivo) para el que el museo ya no es más que una vetusta especificación. Lo virtual, de repente, amplía sin restricción el campo de la ex-pografía.

⁶ Recordemos, por ejemplo, referente al texto, *Indiculus universalis rerum fere omnium quae in mundo sunt...*, o sea, «el universo abreviado que contiene en diversas listas todos los nombres de las obras de la naturaleza, de todas las ciencias y de todas las artes con sus principales términos en francés y en latín», por el P. François Pomay de la Compañía de Jesús, 1667.

En estas condiciones, está claro que el reto más evidente consiste en saber si el museo institucional debe seguir siendo lo que es ahora, caso de que pudiera serlo. En efecto, ¿no está, sin quererlo y probablemente sin ni siquiera verlo, cediéndole el sitio a una distribución salvaje e incontrolada de las imágenes, que ya esboza ante nuestros ojos la figura del museo de mañana? Un museo sin el nombre, sin los edificios y sin las colecciones, frente a un abanico de funciones de una eficacia que sorprende y preocupa aún más por ser inesperada; en definitiva, es lo mismo que decir que el museo va a desestabilizarse por la invasión de las nuevas imágenes o afirmar que el problema de los nuevos medios de comunicación es un problema de museología. El reto no es, pues, como suele decirse con una frase hecha, un «reto de sociedad» (¿sabemos adónde va nuestra sociedad?, ¿no va a la deriva?, ¿cómo controlar su evolución?, todos somos responsables, etc.), sino, y eso es mucho más fuerte, un reto de sentido: ¿cómo planteamos los problemas?

4. LA TRIPLE RECIPROCIDAD DEL ARTE

A lo largo de estas páginas definiremos el arte como la operación que consiste en mostrar lo sensible por medio de un artefacto, ya que se trata de una relación entre tres términos: lo estético, lo museal y lo virtual.

Campo	Objeto	Proceso
Lo estético	Lo sensible	Sentir
Lo museal	Lo mostrable	Exponer
Lo virtual	El artefacto	Sustituir

Lo sensible es lo que se produce en el campo estético, lo que se ofrece a la experiencia sensorial, ya esté mediatizada por el arte o por otros medios, incluso antiguos, como la prensa o la publicidad o, en el otro extremo, los más recientes, como, por ejemplo, los nuevos medios de comunicación. El privilegio del arte, a diferencia de los otros medios de comunicación, está en la voluntad exclusiva y deliberada de mostrar lo sensible, de proponer posibles experiencias. Al arte, pues, le corresponde tender el puente entre lo estético y el ámbito del «mostrar», lo museal, ese medio de comunicación de los medios de comunicación. Pero esta operación no puede realizarse sin la intervención de un tercer término o, más exactamente, de un proceso de sustitución que permite pasar de una solución

empíricamente dada a su problema, pues el propio hecho de mostrar una cosa significa sustraerla de su propio contexto para insertarla, mediante un acto de designación, en un nuevo contexto. Y justo en este punto interviene el tercer término, indisociable de los dos primeros, lo *virtual*, entendido como el proceso de «paso a la problemática» (P. Lévy) por deslocalización o por manipulación de artefactos. El arte, el museo y lo virtual están vinculados por una relación de reciprocidad cuyo alcance no se ha querido aún evaluar, ni tan siquiera tener en cuenta. La teología cristiana propone un excelente modelo de este fenómeno de triple reciprocidad; podríamos decir que el proceso de lo sensible es trino, ya que es un único Dios en tres personas: el Padre (el creador, el arte que produce lo sensible), el Hijo (la manifestación sensible del Padre, el museo que muestra) y el Espíritu Santo (la mediación del uno al otro, lo virtual). O, en otras palabras, la producción de lo sensible, la presentación de lo sensible y su remitirse mutuamente el uno al otro. Hay que destacar que la entrada en ese proceso puede realizarse indiferentemente por cada una de las tres vías, ya que están en perfecta y mutua correlación: por un lado, lo sensible necesita el museo para exponerse en tanto que arte (mediante los artefactos); además, el museo, cuando se separa de lo sensible, se convierte en una pura mecánica formal (mostrar por mostrar), mientras que tiende hacia el fetichismo cuando está privado del artefacto (culto del original); igualmente, los artefactos o los sustitutos, es decir, lo virtual, remiten a la vez a lo sensible y a su presentación por el museo, so pena de perder su propia necesidad (sustitutos por defecto).

Por haber ignorado, o sencillamente minimizado, esta triple relación, el verdadero arte parece haber desaparecido de la escena cultural, a pesar de las subvenciones que actualmente obtiene tanto de dineros públicos⁷ como de patrocinadores ávidos de difundir su propia imagen. Al haber dejado de manipular lo sensible, se refugió casi exclusivamente en la operación de mostrar por mostrar o en jugar con artefactos hasta casi confundirse curiosamente con el propio museo.⁸ En estas condiciones el arte contemporáneo es a la vez cómplice y soporte de un platonismo tardío para el cual lo sensible no tendría más función ni valor que per-

⁷ Cf. Michel Schneider: *La comédie de la culture*, Paris: Seuil, 1993. También hay que reseñar la obra de Philippe Rivière y Laurent Danchin: *La métamorphose des médias, sens et non-sens de l'art contemporain*, sobre todo la página 4. Cf. también A. Desvallées: *Les musées à la fin du second millénaire et l'avenir des musées*, Museoforum Ljubljana (Eslovenia), 7 de mayo del 2000 (en prensa).

⁸ Desde esta óptica hay que analizar los trabajos de Jacques Hainard del Museo de Etnografía de Neuchâtel. Hay que hacer un discurso «mostrativo», y no demostrativo, es decir, un discurso que utilice las propiedades de presentación sensible con finalidad semántica de interrogación (Cf. La exposición «L'art c'est l'art», organizada en la primavera del 2000 por Marc-Olivier Gonseth, Jacques Hainard y Roland Kaehr).

mitirnos elevarnos hasta la idea (arte «conceptual»), a menos que, en un terreno más trivial, sea una especie de infantilización del público, al que se considera incapaz de captar ideas directamente, sin la mediación de una especie de jeroglífico o de lenguaje de las cosas. Esta práctica, indiscutiblemente creada por la publicidad, trata de tocar la fibra emocional del público para inculcarle ideas.⁹ Sin pretender discutir aquí sobre las técnicas publicitarias, ni tan siquiera comentar las técnicas del arte contemporáneo, no está de más destacar nuestra incapacidad crónica para recibir lo sensible por sí mismo. Es decir, habrá que preguntarse por qué la sociedad actual tiende a minimizar tanto la experiencia sensible reduciéndola a ser sólo soporte de otra cosa. ¿Será un vestigio de dualismo platónico o una figura tardía del puritanismo? En realidad poco importa, porque *nolens volens*, y sin que nos demos cuenta, lo sensible no deja de influir en nuestros comportamientos. El destino y el sentido del museo, como los de la imagen y los medios de comunicación, están indisociablemente ligados a esta cuestión.

⁹ Práctica que se pudo apreciar, por ejemplo, a principios de julio del 2000, en la campaña publicitaria destinada a movilizar las almas, los corazones y los bolsillos en la lucha contra el sida (así, una imagen procedente de la información meteorológica sobre los días de sol sirve como soporte analógico para el recuento de víctimas de sida).

Sahara o en el cabo Norte. Pero cuando haya decidido adónde voy, es posible que necesite algunas nociones de geografía y de mecánica, pues el itinerario y los problemas mecánicos que podrían plantearse son muy diferentes en los dos casos. Esta es, al parecer, la relación que une la museología (la voluntad del conductor), lo museal (el viaje), los valores (el lugar de destino), la ciencia documental (la geografía), la museografía (los conocimientos prácticos del mecánico) y el museo (el motor del automóvil). Por eso, a los que quieran a toda costa hacer de la museología una ciencia, se les puede simplemente preguntar: si confunden el conductor con el geógrafo o con el mecánico, ¿quién tomará entonces las decisiones? O bien, si no quieren llamarlo museología, ¿cómo llamarían a la disciplina que guíe la voluntad del conductor?

970

diálogos
de voces

3

VIRTUAL

VIRTUALIDAD DEL ARTE

El arte no es más que un caso particular del mundo de las imágenes, y el museo, por su parte, sólo es una posible solución al problema de la exposición. Ahora, obviamente, hay que preguntarse cuál es el vínculo que une las imágenes y el museo a lo *virtual*. Hay que decidir de una vez por todas qué valor tienen, a la luz de una reflexión filosófica, esas expresiones tan manidas, como *imagen virtual* o *cibermuseo*. ¿Acaso no son el discurso filosófico y el de los medios de comunicación discursos paralelos sólo aptos para diálogos de sordos? y ¿hay alguna relación —que no sea de pura homonimia— entre lo virtual filosófico y lo virtual mediático? En cuanto a la filosofía, ¿no debería analizar los fenómenos mediáticos y su lenguaje?

El error más frecuente reside, en efecto, en confundir lo virtual con el ámbito de las imágenes digitales, que, a veces, se califican de *virtuales*. La digitalización de la imagen, es decir, su control mediante una «fórmula numérica»,²⁰¹ por desarrollada y compleja que sea, no le confiere a priori más virtualidad que la que pueda tener cualquier imagen, ya sea un cuadro o una fotografía; sólo es otro procedimiento de producción y de reproducción: los píxeles calculables sustituyen a las pinceladas o al gramaje de la película de plata. Al margen de la pericia técnica que requiere, en la reconstrucción en forma de imágenes de síntesis de los templos del Egipto antiguo o de la abadía de Cluny²⁰² no hay nada que no hubiera

→ ²⁰¹ La expresión es de W. Kandinsky: *Point, ligne, plan*, p. 102.

²⁰² Reconstrucción de la abadía en *Imagina* 93. J.-J. Wunenburger apunta que «La estética romántica de las ruinas, que había permitido compensar y embellecer un déficit del objeto patrimonial, está dejando sitio a la reconstrucción polisensorial de lo original y, por tanto, del original» («Promesses et risques des nouveaux médias», *La lettre de l'OCIM*, 59, septiembre-octubre de 1998, p. 10).

en una maqueta de cartón y escayola vista por endoscopio. El resultado es el mismo, la experiencia visual es idéntica o muy similar, a excepción de que la maqueta presenta a veces unas imperfecciones que la hacen más «real» para la intuición. La capacidad de inventar nuevos mundos, o de figuración de mundos ficticios, es absolutamente análoga, no cambian sino la velocidad —y, por lo tanto, la posibilidad de multiplicar las experiencias— y el rigor de las reconstrucciones por interpolación. No, a pesar de la moda y de su vocabulario, lo virtual no radica en eso, porque al ser diversificación inventiva, a diferencia de lo posible, no es deducible de ningún sistema, ni tan siquiera de un programa informático cuyo desarrollo es, en principio, casi enteramente previsible. El estatus de virtualidad de la imagen digital está, pues, en otro sitio.

Aunque en los medios de comunicación lo que impera sean la indefinición y la confusión con respecto al sentido de lo virtual, no ocurre lo mismo entre los filósofos, para quienes lo virtual define un estatus muy problemático. Lo virtual no se opone a lo real, como lo posible, sino que se opone a lo actual: es el estado de lo que todavía no se ha actualizado.²⁰³ Como explicó perfectamente Pierre Lévy, al priorizar la actualización, se ha dejado de lado durante demasiado tiempo el proceso inverso, el de la virtualización. Se trata del acto por el que una cosa cualquiera cambia de dimensiones debido a una especie de desplazamiento por el que producen equivalentes de sí misma que también son diferentes. Entre una cosa cualquiera y su imagen, por ejemplo fotográfica, existe un proceso de virtualización: todos nosotros, mi amigo Pierre para Sartre, sin ir más lejos, está rodeado y en cierto modo aureolado por el halo que forman todas aquellas imágenes de él que se pueden producir. Es a la vez cada una de esas imágenes y ninguna; no la Idea platónica, que jamás está perfectamente ejemplificada o ilustrada por lo sensible, sino más bien la síntesis ideal de todos los puntos de vista. La virtualización es lo que permite pasar del Pierre de carne y hueso a cada una de sus imágenes, y viceversa. Y esas imágenes probablemente no valgan ni más ni menos que el referente actual al que remiten, que es mi amigo Pierre; del mismo modo, el Pierre actual, localizado y fechado, no cuenta más que como una solución al problema general que es el propio Pierre, y eso cuesta más admitirlo. No es una Idea, sino una mónada. Entendido así, lo virtual es el producto de un desplazamiento que va de una cosa dada, considerada como un caso particular o como una solución

²⁰³ Para Rousseau, el hombre en estado natural sólo es hombre virtualmente, la actualización consistirá en pasar de lo pasivo a lo activo, de lo genérico a lo individual y de lo físico a lo moral (observación extraída de un curso de G. Deleuze impartido en Lyon, en 1966).

dada también, hacia la problemática que la sustenta. Y esto tiene muy poco que ver con la realidad, tanto de la imagen como del museo llamados *virtuales* en la jerga de los medios de comunicación.

1. El arte, virtualización de lo sensible

«La pintura se vuelve engañosa cuando, a finales del siglo XVI, renuncia a la grandiosa inverosimilitud de lo sagrado», afirma Malraux. Reiteradamente se ha denunciado la falsedad radical del arte: la ilusión del cuadro, esa mera superficie que representa la profundidad con ayuda de unos cuantos trazos y colores «ensamblados en cierto orden»; la ilusión de la escultura, que la marmórea frialdad del *Beso* de Rodin rompe brutalmente en quien pretenda acariciar su carne; la ilusión de la melodía musical, que quiebra efímeramente el universo de ruidos en el que estamos inmersos para transportarnos hacia otro mundo. Asistimos, en cada uno de estos casos, a una ruptura de la experiencia polisensorial que da sensación de realidad. Por lo tanto, el arte y la imagen no son sino pretextos falsos, simulacros, puros artefactos fugitivos, ilegítimos, porque ofrecen sólo apariencias sensibles desvinculadas de su referente. Esa sería la verdad de la Caverna si no llevase en sí la negación de lo sensible.

Pero ¿es así realmente como hay que entender la virtualidad del arte?, ¿una especie de falsedad intrínseca de la imagen? Obviamente, no: lo virtual no se confunde ni con lo irreal ni con lo inmaterial. Deleuze insiste reiteradamente en que lo virtual es enteramente real,²⁰⁴ a diferencia de lo posible, y que sólo está abocado a actualizarse en un movimiento de diferenciación creadora y no de desarrollo lineal. Sin embargo, la ilusión y la ficción no son más que figuras de lo irreal.²⁰⁵ Del mismo modo, habrá que distinguir lo virtual de lo inmaterial o de lo desmaterializado.²⁰⁶ El ejemplo de la rueda mencionado por Pierre Lévy permite entender cómo una cosa puede ser simultáneamente virtual, real y material:

²⁰⁴ «Lo virtual no se opone a lo real, sólo a lo actual. Lo virtual posee una realidad plena en tanto que virtual» (G. Deleuze: *Diferencia et répétition*, p. 269) (trad. esp.: *Diferencia y repetición*, Júcar, 1987).

²⁰⁵ Desde este punto de vista, el imaginario de Sartre no tiene nada que ver con lo virtual en la medida en que, para Sartre, representa todo lo que está «al margen de la realidad», ya que «reduce a la nada». Y ello, al margen de que utiliza el término *virtualidad*, cf. *L'imaginaire*, p. 273.

²⁰⁶ Se ha llegado incluso a hablar de *inmateriales*, construyendo así un neologismo a partir de la similitud con la palabra *material*, que evoca el elemento de la construcción, so pretexto de que la informática sólo manipula apariencias de realidades impalpables, cf. la exposición *Les immatériaux* organizada por J-F. Lyotard en el Centro Georges Pompidou, 28 de marzo-15 de julio de 1995.

«El martillo puede crear la ilusión de ser una prolongación del brazo; la rueda, sin embargo, no es —con total evidencia— ninguna prolongación de la pierna, sino, obviamente, la virtualización del andar».²⁰⁷ La rueda, esa cosa concreta e indudablemente material, cumple de forma diferente y desplazada la propia función del andar. Hay, pues, que buscar la virtualidad del arte en otra parte, no en la irrealidad o en la inmaterialidad, sino en la propia positividad de lo sensible: mostrar lo sensible mediante un artefacto. Y el arte no es sino la virtualización de lo sensible.²⁰⁸

Virtualizar lo sensible es arrebatarlo a la cosa que lo soporta y, así, liberarlo de la anécdota. En ese sentido, el arte es liberación de la Figura, como explica Deleuze, que disocia la Figura de la figuración, porque la figuración es la forma conferida a un objeto al que supuestamente representa. Lo que significa que el artista plástico desarraiga lo sensible de su función utilitaria usual (la dimensión signalética de Pradines), y, al liberarlo, le confiere una especie de realidad fantasmática, una super-realidad, por la que descubrimos un mundo más real que el mundo de nuestras percepciones. Por esa razón, el artista plástico trata lo sensible como un simple algo que puede moldear. «Habría que decir de cualquier arte: el artista es el que muestra afectos, el que inventa afectos, el que crea afectos, en relación con las visiones y los perceptos que nos da».²⁰⁹ Disociar los afectos de un sujeto afectado y los perceptos de un objeto percibido, sentir o hacer sentir la sensación por sí misma, es lo que se ha llamado el momento pático de la sensación, es decir, aquel momento en el que lo sensible se torna virtual.

²⁰⁷ P. Lévy: *Qu'est-ce que le virtuel?*, o. cit., p. 73.

²⁰⁸ Si no puede ser definido mediante lo irreal ni mediante lo inmaterial, y aún menos mediante el producto de síntesis, lo virtual puede, sin embargo, asimilarse en algunos aspectos con el a priori kantiano. Se ha hablado, incluso, de «boceto trascendental». La imagen virtual responde a la operación por la que se define un modelo heurístico, un modelo pedagógico. Cuando Kant se preocupa tanto por establecer una diferencia entre, por ejemplo, el esquema y la imagen, es porque está planteando la diferencia entre lo virtual y lo actual. La figura definida del triángulo está regida por un esquema, es decir, por un proceso de la imaginación, por una pauta de construcción, cuya imagen realizada sólo aparecerá como una ejemplificación entre otras posibles. Al no ser representable, pero sí base de cualquier representación, el esquema constituye una capacidad de diversificación múltiple y diversificada. Es comprensible, entonces, el sentido de la crítica que Alain Roger le hace a Kant a propósito del §59 de la *Crítica del Juicio*: cuando se esperaría una aplicación estética del esquema —esquematar lo hermoso, es decir, fundamentar posibles actualizaciones—, Kant sustituye el símbolo por el esquema. Kant niega a la estética y al arte la posibilidad de esquematizar y, por consiguiente, de anticipar virtualmente la experiencia sensible.

²⁰⁹ G. Deleuze y F. Guattari: *Qu'est-ce que la philosophie?*, p. 166.

2. El arte, experimentación de lo sensible

Algunos, sin embargo, se preguntarán ¿para qué despegarnos de lo sensible, si no es para elevarnos hacia la humanidad, abriéndonos a un mundo espiritual que nos emancipe de nuestras necesidades? Esa era la solución de Pradines: fundar un nuevo humanismo a partir de una nueva comprensión del proceso de la hominización (el «genio humano»). Solución sutil donde las haya, alejada de las figuras demasiado clásicas del humanismo narcisista; parece, sin embargo, que las investigaciones recientes sobre la virtualización de lo sensible se han ido desarrollando al margen de cualquier humanismo. Y, precisamente, Deleuze habla de un mundo sin el hombre, un devenir no humano del hombre e incluso un devenir animal.²¹⁰ En el supuesto de que el arte no virtualice lo real sensible, ese mundo de formas que genera espacios, para humanizarnos, sólo puede hacerlo para convertirlo en objeto de experiencia y para proponer otras soluciones, otros estados de lo real. Y esta operación presenta tres modalidades.

a) La prefiguración de un mundo. ¿Para qué mostrar lo sensible a no ser para experimentarlo o, más exactamente, para prefigurar lo real? La virtualidad del arte no es más que el poder de anticipación que consiste en concebir algo que todavía no ha sido actualizado; probar en un fragmento cualquiera de lo real las potencialidades que emanan de lo puramente sensible, comprobar sus efectos; este procedimiento no tendría sentido si lo sensible no estuviese, como tal y en sí mismo, cargado de tensiones y fuerzas. Fabricar imágenes virtuales para seguidamente inyectarlas en la realidad, esa es la operación que ejecuta el arte. Queremos recordar una vez más las clarividentes palabras de Pierre Francastel: «Las artes son procesos de experimentación y de determinación y no de reconstrucción del universo. [...] perdemos de vista el hecho de que los artistas ponen en circulación en la sociedad una masa ingente de objetos que no son naturales, pero cuya acción se prolonga en el preciso instante en que el diseño que los ha generado deja de ser identificable».²¹¹

El arte es, por tanto, prefiguración y no figuración o, mejor aún y según Deleuze, «aptitud de universo».²¹² Descubre lo virtual —o, más bien, se descubre virtual— en el momento en que se desliga deliberadamente de la función de repre-

²¹⁰ G. Deleuze: *Francis Bacon. Logique de la sensation*, pp. 19-20.

²¹¹ P. Francastel: *L'image, la vision et l'imagination*, pp. 38-39.

²¹² G. Deleuze y F. Guattari: *Qu'est-ce que la philosophie?*, o. cit., p. 186.

sentación. La obra de arte, el cuadro, la escultura o la fotografía son puros inventos que no tienen modelo y que no narran nada, a pesar de las ocasionales referencias anecdóticas a las que a menudo están vinculados.²¹³ Lo virtual es ese halo de realidad en potencia «que rodea la acción efectivamente cumplimentada por el ser vivo», por utilizar una expresión de Bergson. Así, lo puramente virtual, en la medida en que nunca se reduce a la realización de un posible, es lo que fundamenta el proceso de creación. La actualización de lo virtual nunca está determinada a priori, y responde a un abanico de cuestiones, a su vez potencialmente latentes, como una solución más o menos adaptada a ese problema. Sin embargo, la creación no se puede concebir más que en la medida en que dicho abanico se ha revelado. Y es la imagen sin referente, o más bien la imagen, la que crea su propio referente mundano y contribuye a inventar un mundo nuevo. Esa prefiguración no es una premonición de tipo adivinatorio, no descifra un futuro preexistente, como lo sugiere, quizás con excesiva facilidad, la metáfora de la araña que supuestamente conoce a la mosca que va a caer en la trampa de su tela,²¹⁴ antes de cruzarse con ella, sino que lleva en sí una fuerza inductora y parcialmente indeterminada. No es casualidad que Fedra, la heroína histórica de Racine, presente una excelente analogía con esa prefiguración: lleva dentro de todo su ser, y casi visceralmente, la figura anticipada pero parcialmente indeterminada de Hipólito; sin conocerla, la presiente por sus movimientos, sus gestos, sus debilidades incluso, es decir, la proyecta en la realidad;²¹⁵ en una palabra, la actualiza. Es un amor que conoce a la amada antes de encontrarla: «No me buscarías si no me hubieras hallado ya», decía san Agustín; el modelo pertenece también a la

→ ²¹³ G. Deleuze y F. Guattari: *Qu'est-ce que la philosophie?*, p. 57. «El pintor tiene muchas cosas en la cabeza o en torno a él, o en el taller. Sin embargo, lo que lo rodea o está en su cabeza ya está en el lienzo, más o menos virtualmente, más o menos actualmente, antes de que empiece su trabajo. Todo está presente en el lienzo, en concepto de imágenes actuales o virtuales. Tanto es así que lo que tiene que hacer el pintor no es cubrir una superficie en blanco, sino que, por el contrario, más bien tiene que vaciar, despejar, limpiar», afirma Deleuze.

²¹⁴ J.-Cl. Martin: *L'image virtuelle*, p. 95: «La imagen virtual [...] sigue siendo un proceso en vías de adquisición que no se parece a las imágenes desgastadas, actualizadas desde siempre en las redes de la costumbre»; y más adelante añade: «Antes de que un mundo pueda sencillamente encontrarse, tiene que estar, de alguna manera, constituido en nosotros mismos, según una configuración absolutamente interior: ¡La araña, por ejemplo! Desde el momento de su nacimiento, antes de haber devorado su primera mosca, en la ignorancia de semejante encuentro aún sin experimentar, se pone a tejer su tela con la imagen de la mosca en el fondo de sus perceptos, una imagen virtual, casi fantasmagórica, a partir de la cual va a calibrar sus hilos, la composición de un mosaico adaptado al entorno y al tipo de moscas correspondientes».

²¹⁵ «Y resulta que, imperceptiblemente, todos esos tesoros demastado pesados están virtualmente destinados a un secuestrador indeterminado que los sorprenda, los exalte, los consuma y que se adorne, antes de aparecer, con todos los dones que le confieren una espera ansiosa, una sed cada vez más ardiente [...]. De repente, se produce el acontecimiento. Alguien aparece que pronto parece el que debía aparecer» (P. Valéry: «Sur Phédre femme», *Variété V*, La Pléiade, t. p. 506).

teología cristiana, es decir, la Sabiduría en la mente de Dios. Esa es la virtualidad del arte: una prefiguración.

b) La fuerza inductiva de la heterogénesis. Hemos hablado hasta ahora de los efectos del arte, de ese impacto sensomotriz que comparte con el mundo de las imágenes al que pertenece. Pero, para que esos efectos se ejerzan, hace falta precisamente un motor, es decir, un generador de efectos que sea capaz de provocar una diferencia, de desencadenar una mutación. Y obviamente nos preguntaremos mediante qué estratagema se produce esa mutación. En otros términos, ¿cómo una imagen, por definición impalpable, consigue generar un efecto? Pregunta decisiva a la que están supeditados el significado y la suerte del museo, pero que va mucho más allá de esta problemática de actualidad. En efecto, escribe Francis Bacon, citado por Deleuze, «algo crucial y difícil es averiguar por qué una pintura llega directamente al sistema nervioso».²¹⁶ Se trata, en primer lugar, de «pintar las fuerzas, [...] [de] hacer visible la fuerza del plegamiento de las montañas, la fuerza de la germinación de la manzana, la fuerza térmica de un paisaje...».²¹⁷ Dinámica pura. Pintar la sensación, que es ritmo, y hacer visibles fuerzas invisibles, esa es la labor del arte. ¿Qué tiene de sorprendente entonces que el arte produzca efectos? En este sentido, es plenamente virtual, ya que la palabra fuerza, como es sabido, está contenida en la etimología de la de *virtual* (del latín *virtus*, que, antes de significar «valor» o «coraje», es decir, fuerza de carácter, designaba sencillamente la fuerza).²¹⁸ Lo virtual es lo que fuerza, al introducir la diferencia, el «hacerse otro», eso que Pierre Lévy llama *heterogénesis*. Remitir los procesos de mutación cultural al arte, como efectos de este último, es concederle al arte una virtualidad determinante, un poder de anudar y desanudar modos de ser a título experimental. En consecuencia, «la virtualización es uno de los vectores principales de la creación de realidad»,²¹⁹ una heterogénesis con poder «heterocósmico» (A. G. Baumgarten). Las nuevas imágenes de las que tanto se habla hoy sólo podrán conquistar la virtualidad que se les concede con tanta liberalidad con esa condición: «Las imágenes de síntesis sólo serán estéticas si son capaces de modificar los modelos de los que proceden, si funcionan como una especie de «cimentamientos retrospectivos», de vuelta atrás. La imagen virtual, intermedia entre el

→ ²¹⁶ F. Bacon: *L'art de l'impossible*, t. p. 44, citado por G. Deleuze.

²¹⁷ G. Deleuze: F. Bacon. *Logique de la sensation*, t. p. 39.

²¹⁸ Como nos recuerda Ph. Quéau: *Le virtuel, vertus et vertiges*, p. 26 (trad. esp.: *Lo virtual: virtudes y vertigos*, Paidós, 1995).

²¹⁹ P. Lévy: *Qu'est-ce que le virtuel?*, o. cit., p. 17.

modelo al que deforma y la realidad a la que configura a priori, nunca se limita a actualizar el algoritmo de una matriz lógica»,²²⁰ escribe Jean-Clet Martin; introducir la diferencia retroactuando sobre el modelo. El vínculo entre el arte y lo virtual no se ha de buscar, pues, en los *gadgets* de programas de tratamiento de imagen, sino en el concepto de realidad virtual que se utiliza.

c) *El reparto de lo sensible*. Lo que hace el arte es presentar sentires en estado puro, sensaciones e incluso figuras, al margen de cualquier contenido figurado y de cualquier representación. El instrumento ya era virtualización del gesto, ahora debemos entender cómo el arte, mediante la virtualización, arranca nuestras experiencias sensibles de su dimensión individual y anecdótica. Como ya recordamos anteriormente, Deleuze explicaba que el arte desvincula los perceptos de las percepciones y los afectos de las afecciones;²²¹ lo que significa que un percepto no remite a ningún objeto percibido, del mismo modo que un afecto no remite a ningún sujeto afectado; en definitiva, un color que no es más que color, es decir, color *de nada*, desprovisto de intencionalidad. Así se crea un mundo de los perceptos y de los afectos, un mundo independiente y libre de cualquier función representativa, un mundo de sensaciones dispuestas a involucrarse en lo cotidiano. Se trata de manipular lo sensible en estado puro. La virtualidad libera la sensación de la losa de las hipotecas figurativas o descriptivas que pesaban sobre ella. Sugiere otras actualizaciones, otros compromisos. Así es como, gracias a lo virtual, nos figuramos otras realidades sensibles, del mismo modo que el otro se nos muestra como «un mundo posible».²²² La virtualidad del arte se confunde entonces con esa comunión con lo sensible, ese reparto de lo sensible que crea una sorprendente intersubjetividad del sentir en un mundo sin sujeto, por cuerpos sin órganos.

Prefiguración de un mundo diferente, por la puesta en común de puras experiencias sensibles, esa es la virtualidad del arte. Y el arte, virtual aquí y allá, ocupa un lugar privilegiado en el espectro de las instancias culturales. Él es quien lleva el

→ ²²⁰ J.-C. Martin: *L'image virtuelle. Essai sur la construction du monde*, p. 105.

²²¹ G. Deleuze y F. Guattari: *Qu'est-ce que la philosophie?* p. 166: «habría que decir de todas las artes: el artista es el que muestra afectos, el que inventa afectos, el que crea afectos, en relación con las visiones y los perceptos que nos da»; y pp. 154-156: «los sentimientos, perceptos y afectos son seres que valen por sí mismos y exceden cualquier vivencia. [...] La obra de arte es un ser de sensaciones, y nada más: existe per-se. [...] El artista crea bloques de perceptos y de afectos, pero la única norma de creación es que lo compuesto debe sostenerse solo, eso es lo más difícil. [...] El objetivo del arte, con los medios materiales, es arrebatar el percepto a la percepción de objetos y de los estados del sujeto que percibe, arrancar el afecto a las afecciones como un paso entre un estado y otro. Extraer un bloque de sensaciones, un puro ser de sensaciones».

²²² *Ib.*, pp. 22-23.

germen de las revoluciones, de las grandes reorquestaciones de la representación del mundo y del pensamiento. Sin duda por eso Pierre Lévy, en una página bastante oscura y probablemente demasiado breve a propósito del arte, habla de una «virtualización de la virtualización», ya que dice: «el arte se sitúa en la confluencia de las tres grandes corrientes de virtualización y de hominización que son los lenguajes, las técnicas y las éticas (o religiones). [...] Fascina porque da lugar a la más virtualizante de las actividades; el arte otorga una forma externa, una manifestación pública a emociones y sensaciones percibidas en lo más íntimo de la subjetividad. Aún impalpables y fugaces, sentimos, no obstante, que esas emociones son la sal de la vida. Al liberarlas de un momento y de un lugar particular o, al menos (para las artes vivas), al concederles un alcance colectivo, el arte nos permite compartir una forma de sentir, una calidad de experiencia subjetiva. [...] Ata y desata en sus juegos la energía afectiva que nos permite superar el caos. En una última espiral, denunciando así el motor de la virtualización, problematiza el esfuerzo incansable, a veces fecundo y siempre abocado al fracaso que emprendimos para huir de la muerte».²²³ En fin, el arte, al trabajar sobre lo sensible, resulta ser un ámbito de experimentación cósmica. ¿No estaba ya presente esa idea en la reflexión de Paul Klee?

3. El paso a la problemática

Estética, museal, la convulsión provocada por las ciencias cognitivas es radical y remueve saludablemente las viejas inercias filosóficas: (1) por una parte, la estética ha perdido su estatus de disciplina teórica para confundirse con el campo considerablemente más amplio de la problematización de los intercambios sensibles (¿quién emite y quién recibe?, ¿qué es lo que se transmite?, ¿qué reacciones provoca la transacción y cómo apreciarlas?, etc.); al mismo tiempo, el arte arrebatado del culto y la veneración, se ha visto relativizado en provecho de ese médium mucho más general que es la imagen; y la propia imagen, lejos de salir indemne de esta convulsión, ha perdido la dimensión semántica que llevaba adherida desde hace siglos; esta serie de mutaciones en cadena es brutal y desestabiliza muchas relaciones y referencias que pensábamos que ya estaban establecidas para siempre en el paisaje cultural de Occidente. (2) Por otra parte, el museo, esa institu-

²²³ P. Lévy: *Qu'est-ce que le virtuel?*, o. cit., pp. 76-77.

ción piloto de la administración de la cultura, siente que le mueven la peana: adulado por unos y denostado por otros, se ve obligado a dejar sitio a otras fórmulas, otras alternativas, a veces incluso deslocalizadas, a costa de una marginación radical de la institución; se ve inesperadamente relegado a su ámbito de determinación de problemas. lo museal, ese neologismo fundado por aquellos para quienes el museo desbordaba por todas partes al museo, neologismo que creó un espacio de reflexión, un campo de problematización, para todos aquellos a los que el museo —tal y como era— no satisfacía. Esta nueva perspectiva remite el arte a los museos en una sorprendente relación de reciprocidad: en efecto, el campo problemático ya existía con la estética desde Baumgarten y le exigía al arte situarse como solución posible al problema de la transacción sensible, mientras que con el museo la indecisión y las contradicciones de la institución llevaban a explorar otras soluciones posibles a un problema aún no planteado, el de la función de archivo y de presentación de lo sensible, la función del «mostrar»; así es como lo museal, en tanto que especificidad de un campo problemático, plantea la pregunta global a la que respondía de forma no exclusiva el museo institucional. Mientras que el arte se inscribía en el campo estético como uno de sus casos específicos, las reflexiones sobre las dificultades del museo contribuían al reconocimiento de un nuevo campo problemático. ¿Cómo calificar esos dos desplazamientos (de un problema hacia una de sus soluciones posibles, y de una solución hacia su campo problemático de referencia), si no es acudiendo al concepto de virtual, es decir, entendiendo —y retomamos una vez más la expresión de Pierre Lévy— la virtualización como «paso a la problemática»?²²⁴ ←

Posibles soluciones	Nombre del campo	Problemática de referencia
La imagen, el arte, etc.	Estética	Transacciones sensibles
El museo, sala de espectáculos, etc.	Museal	Presentación de lo sensible

La virtualización opera un desplazamiento o, más exactamente, autoriza los desplazamientos hacia otras posibles soluciones del problema con el que se enfrenta una instancia determinada. De ese modo, el vínculo entre el arte y la imagen debe buscarse en el hecho de que ambos son soluciones al problema estético, el de las transacciones sensibles; del mismo modo, el museo ha de enfrentarse con

²²⁴ P. Lévy: *Qu'est-ce que le virtuel?*, o. cit., p. 133.

soluciones paralelas (salas de espectáculo, cine, películas o libros de imágenes, por ejemplo).

Aún más, esa perspectiva que genera la virtualización viene a confirmar —si cabe— la afinidad congénita que vincula el arte con el museo. En efecto, ¿qué es un sensible no mostrado?, y viceversa, ¿qué sería una exposición que no representara lo sensible? Si se examina con atención el cuadro anterior, podemos constatar el estrecho parentesco, por no decir la identidad radical de los dos campos —el estético y el museal—, en cuanto se tiene en cuenta su problemática de referencia. En realidad, la presentación sensible que caracteriza lo museal no es probablemente más que un aspecto de un campo más amplio, el de las transacciones sensibles, el de la estética. Y eso nos remite de nuevo a la definición del arte como → mostrar lo sensible mediante un artefacto. Lo museal, como problemática de la exposición (archivar para «mostrar»), se ve inmerso en el propio concepto del arte. Y, de repente, la virtualización justifica parte de las especulaciones sobre el arte contemporáneo (hacer una exposición de la exposición, un museo de museo, mostrar el mostrar, etc.); en efecto, el museo no hace sino duplicar uno de los aspectos fundamentales de la función del arte. Lo que explica, asimismo, por qué, recíprocamente, las prácticas museográficas contemporáneas tienden con tanta facilidad a acercarse a las propias prácticas artísticas, como lo ilustran las experiencias realizadas en Neuchâtel por Jacques Hainard, desde hace unos veinte años.

Hablar de virtualidad del arte, por tanto, significa ante todo una remisión obligatoria del arte hacia el museo. Aunque ambos campos parecen mantener una simple relación de uso —del tipo: la obra de arte está colocada en el museo para ser expuesta—, relación comparable con la que se establece entre un objeto cualquiera y su continente, entre una mercancía y su mostrador, no es sino el efecto de una analogía con la relación usual de la joya y su estuche, de los zapatos con el escaparate de la tienda, y también de la hostia con la custodia. En realidad, la relación es profundamente distinta, en la medida en que el museo no es más que la dimensión de exposición del arte. Se trata de un único y mismo concepto, y lo virtual es la instancia mediática por la que se opera este reconocimiento recíproco.

4. La lógica de los sustitutos

Si, en su principio íntimo, lo virtual desplaza, entonces es el fundamento del artefacto (mostrar lo sensible mediante un artefacto). El artefacto es aquel pro-



ducto artificial que el hombre interpone entre sí mismo y el mundo; no está limitado a objetos, en el sentido físico del término; la imagen —incluso mental— puede ser clasificada entre los artefactos, como el concepto. El artefacto es, de alguna manera, la figura que adopta una solución determinada a un problema determinado. La obra de arte, como la imagen o el museo, pertenece a la categoría de los artefactos, siendo a su vez dichos artefactos duplicados por artefactos. Y el principio del artefacto es, precisamente, que se ofrece como solución a un problema, junto a otras soluciones competidoras, actuales o virtuales. En sentido estricto, la virtualización, consiste en pasar de un artefacto a otros artefactos que constituyen otros tantos sustitutos. De ese modo, sustituir joyas originales por objetos ficticios representa efectivamente una operación de sustitución y, por consiguiente, de virtualización en la que se admite una equivalencia sensible, aceptable, a costa de una diferencia física radical. Ocorre lo mismo con la utilización de réplicas en los museos, la lista es larga, desde las copias admitidas y reconocidas, pasando por las réplicas antiguas, las recientes, las fotografías de cuadros, los montajes de vídeo, las imágenes holográficas, etcétera, hasta las muy contemporáneas imágenes de síntesis. La pantalla gigante en la que se proyecta un partido de fútbol o la retransmisión televisiva de los Juegos Olímpicos es un sustituto, así como el libro de arte, la tarjeta postal o el almanaque de Correos que reproducen con más o menos acierto *La Gioconda* o *El Ángelus* de Millet. El abanico de sustitutos es considerable y en principio ilimitado, y evidencia la complejidad, mal percibida por lo general, del fenómeno de virtualización.

Así como el arte y el museo se llegaron a enfrentar en una sorprendente relación de reciprocidad, también mantienen una llamativa relación con los sustitutos. Por una parte, al mezclarse con las imágenes, el arte se duplica y se divide de mil maneras distintas (las series, las series de series, *Las Meninas* de Velázquez por Picasso, tras las *Sainte-Victoire* de Cézanne, las citas y los homenajes tan apreciados por el arte postmoderno, etc.); y, por otra parte, el propio museo, ya lo hemos dicho, no es más que un proceso de sustitución, es decir, de virtualización. Sacar el objeto de su contexto para colocarlo en un contexto distinto, el trabajo de Duchamp, es la perfecta ilustración de lo virtual. El museo imaginario es definitivamente un museo virtual en el sentido fuerte del término, no porque proponga simulacros en lugar de obras de carne y hueso, sino porque desplaza y teoriza el desplazamiento. El museo —como el arte— es, por consiguiente, totalmente virtual.

EL MUSEO PARALELO

La idea de un museo paralelo es, de alguna manera, el principio de *heterogeneidad* aplicado retrospectivamente al museo, por eso se ha generalizado la idea de otro museo, un museo desplazado, en una palabra, un museo virtual: concebir otro museo, es decir, un museo que se hubiese liberado de esas contradicciones probablemente congénitas, quizás sólo consista en volver al principio de lo museal, aquel principio desviado desde el origen, es decir, curiosamente recuperado por la ideología humanista. Hay, pues, que disociar el arte y el museo de cualquier enfoque metafísico o moral, esa es la condición de un reconocimiento efectivo de la especificidad —¿y de la irreducibilidad?— de esos dos campos que son respectivamente la estética y lo museal.

Bien sea una mera copia o un simulacro, el sustituto se considera, por lo general, como un producto indigno y degradado, utilizado por defecto al no poder o no querer manipular el original. A pesar de ello, la historia demuestra que un segundo museo siempre ha venido a duplicar el museo oficial, se trata del *museo de sustitutos*, de un *museo virtual*, si se quiere, sin ubicación y sin paredes, pero tan real y probablemente más eficaz que el museo institucional. Pero no toda manipulación de sustitutos es la ilustración de un museo virtual, porque, aunque hayan existido siempre copias y falsificaciones de todo tipo, al menos desde las réplicas helenísticas y romanas de las esculturas antiguas, esos objetos no solían tener virtualidad y estaban desprovistos de intención museal. Sin embargo, el museo paralelo —es decir, las otras soluciones procedentes de otra forma de plantear el problema— asume deliberadamente el nombre de *museo*, así como algunas de las funciones principales, por lo general asignadas a la institución que todos conocemos.

1. Renunciar a las tentaciones del fetichismo

Comprender la dimensión de la virtualidad del arte es empezar a privarlo de su estatus de esencia cristalizada, objeto de un culto incondicional. En los albores del siglo XIX, Quatremère de Quincy ya denunciaba el efecto de fetichización de las colecciones de obras de arte, en sus famosas *Considérations morales sur la destination des ouvrages de l'art* publicadas en 1815: «Las hermosas obras de arte que fueron producidas por el sentimiento profundo de su conformidad con su des-

1990
↓
sigue pensando
como museo

tino, son las más perjudicadas cuando se las condena a ese papel inactivo que las espera en los gabinetes (s. e. los museos, antaño llamados gabinetes de curiosidades). Las que mejor hablaban al alma y a la imaginación son las que se tornan más mudas». ²²⁵ El error, según Quatremère, era haber separado el arte de su verdadero destino, de su función social de *medio de comunicación*, destinado a impresionar la sensibilidad de los que los contemplan. Las artes deben, al contrario, desarrollarse espontáneamente y dispersarse, ya que, añadía: «son las historiadoras populares de gran número de hechos, de opiniones, de tradiciones que componen la existencia moral de las naciones. [...] Esos originales libros, siempre abiertos a la curiosidad del público, transmiten información hacia afuera y la comunican sin reservas al sentimiento que las consulta sin esfuerzo». ²²⁶ El psicoanálisis nos ha enseñado que el fetichismo es esa fijación mórbida en un objeto abusivamente privilegiado, en detrimento de su verdadero destino, es una desviación, como perfectamente ilustra la importancia que cobra, por ejemplo, el botón atado en algunas películas de Luis Buñuel. ²²⁷ La función documental intuitiva concreta se ve duplicada, e incluso, a veces, completamente ocultada por el aislamiento sacralizador de las colecciones que el museo ha petrificado en estatuas de sal. Pero Quatremère no hace más que constatar los efectos de la fetichización, no denuncia su origen, **la sacralización.**

La ambigüedad de la recopilación tradicional de las colecciones se debe sobre todo a la carga emocional, y por lo tanto afectiva, que en esta operación se suele otorgar a los objetos. Se proyectan valores morales sobre simples soportes documentales, lo que tiene como efecto el aislamiento de las obras y, paradójicamente, la ruptura con su destino. El original está entonces aureolado por una presencia única e irremplazable. Y ese proceso culmina en la obra de arte que goza de lo que Kant ha llamado un «precio de sentimiento», a medias entre el valor venal y la dignidad propia de la persona humana. ²²⁸ Por esa razón, los conservadores de museos sólo se suelen preocupar por la verdad, la autenticidad y la honestidad, es decir, a fin de cuentas, por virtudes morales, en ocasiones por el placer estético, curiosamente moralizado por el desinterés contemplativo que requiere, de tal

²²⁵ Quatremère de Quincy: *Considérations morales sur la destination des ouvrages de l'art*, 1815, pp. 51 y 53. Cf. también B. Deloche: «Sur l'anachronisme de Quatremère de Quincy dans ses *Considérations morales*», *Les collections, fables et programmes*, bajo la dirección de J. Guillerme y D. Poulot, Seyssel, Champ Vallon, 1993.

²²⁶ *Ib.*, p. 55.

²²⁷ Por ejemplo, *Viridiana* (1961) o el *Journal d'une femme de chambre* (1963).

²²⁸ E. Kant: *Fondements de la métaphysique des mœurs*, tr. fr., Paris: Hachette, 1929, pp. 75-76 (trad. esp.: *Fundamentación de la metafísica de las costumbres*, Vision Net, 2002); el precio de sentimiento está a medias entre la dignidad (el valor absoluto de la persona humana) y el valor venal o valor de intercambio.

modo que la auténtica finalidad de la exposición pertenece ante todo al orden de la percepción y de la plástica, ya que se trata de mostrar.

¿Cómo se ha producido la desviación histórica de la función documental intuitiva (el «mostrar»)? Está claro que, en el contexto que acabamos de describir, esa función que el museo tenía que cumplir se vio considerablemente dificultada. En efecto, **la documentación como instrumento de conocimiento requiere la banalización de los objetos, es decir, la exclusión o la puesta entre paréntesis de su dimensión identitaria y única.** Existe una contradicción entre la sacralización de las obras y lo museal, tal y como lo hemos definido anteriormente, es decir, entre la misión tradicionalmente confiada al museo y la que debería corresponderle según esa función documental. La prioridad moral transforma la acción del museo en una especie de equivalente de la acción humanitaria, de cruzada casi intolerante, como sin duda son todas las cruzadas. **A veces llegamos hasta a confundir lo museal con la sacralización de las colecciones. En definitiva, el museo institucional parece haber desempeñado casi desde el origen un doble papel en el que lo museal servía de pretexto para la fetichización y la sacralización. Es de temer que la historia del museo, desde el principio pervertida, se confunda con la de un error.**

Por otra parte —¿hay que repetirlo?—, la cultura occidental sigue viviendo bajo las secuelas de un platonismo del que no ha sido capaz de deshacerse del todo: la valoración del original en detrimento de la copia y, a fortiori, de la copia de la copia, es decir, del simulacro. Sabemos que, para Platón, el trabajo del artista era ontológicamente inferior al del artesano, ya que el artesano se limitaba a copiar la Idea, mientras que el pintor reproducía el objeto sensible, copia a su vez de la idea realizada por el artesano, por lo que la obra del pintor no es sino un engaño. Pero Gilles Deleuze ha demostrado no sólo que Nietzsche había elaborado una filosofía enteramente fundamentada sobre el simulacro, y por tanto sobre una «destrucción del platonismo», sino también que el propio pensamiento platónico seguramente llevaba en sí los gérmenes del fermento de su propia destrucción. ²²⁹ No cabe la fatalidad porque nada impide huir de la visión platónica del mundo. Una nueva comprensión de lo museal pasa precisamente por una forma de revalorización del simulacro, es decir, por la negación a conferirle la dimensión moral o metafísica que se suele conceder a las falsificaciones. **Planteado así, el simulacro se convierte en un llamativo instrumento de experimentación, en ese caso llamado *sustituto*.**

²²⁹ G. Deleuze: *Logique du sens*, p. 295; el título inicial del texto «Platon et le simulacre» era «Renverser le platonisme», editado primero en la *Revue de métaphysique et de morale*, 1967.

Afortunadamente, no todas las civilizaciones han estado marcadas por esa ideología fijista heredada del platonismo, y Alpha Oumar Konaré, antiguo presidente del ICOM denunciaba esa perversión recordando el estatus —sorprendente para un europeo— del que gozan las copias en los rituales de Mali: «Un objeto deteriorado, considerado irreparable, es sustituido por una nueva creación idéntica; un objeto que ha cumplido su ciclo ritual cede su puesto a un nuevo objeto idéntico (misma forma, misma constitución)». ²³⁰ De este modo, incluso en un contexto religioso, el instrumento ritual puede librarse de la fetichización, es decir, de esa fijación en el objeto que hemos denunciado anteriormente. Las copias en el sentido estricto han nacido —según él— en las condiciones creadas por un mercado de bienes culturales que, de hecho, no se puede disociar de la fetichización museal: en efecto, los occidentales sienten la necesidad de musealizar, es decir, de estetizar y de «recontextualizar» objetos para venerarlos, «ignorando en muchos casos las civilizaciones en cuestión». Son ellos quienes han inventado el comercio paradójico de los objetos rituales, como ha demostrado la socióloga francesa Raymonde Moulin, que habla, en ese contexto, de «tienda de ultramarinos de lo sagrado», comercio, en este caso, doblemente paradójico, ya que vuelve a sacralizar, en un contexto que les es ajeno, objetos cuyo único significado procedía de su papel de instrumentos, y porque recurre a veces a sustitutos (es el papel de las imágenes de santos, consideradas como sustitutos autorizados, como si fueran pretendientes legítimos).

2. La idea de un museo disperso

Cuesta todavía imaginar un museo sin colecciones y sin edificios, es decir, otro museo y puramente virtual. La historia nos presenta, sin embargo, una serie de ellos perfectamente lógica e inteligible, cuyos orígenes preceden indiscutiblemente al museo institucional. La idea de un museo integral, proclamada en Santiago de Chile el 30 de mayo de 1972, ²³¹ ni es totalmente nueva ni ha sido completamente abandonada. Así es como el lugar museal se ha convertido en el terreno de ásperas polémicas: ¿deben reunirse las obras maestras, so pena de privarlas de su contexto?; ¿deben, por el contrario, dejarse en su sitio aceptando así

²³⁰ A. Oumar Konaré: «Originaux et objets substitutifs dans les musées», Symposium de Zagreb 1985, *Icofam Study Series*, 8, pp. 57 y ss.

→ ²³¹ A. Desvallées: *Vagues*, t. p. 223.

otra forma de dispersión? ¿Se priorizará la concentración paradigmática, so pena de una posible fragmentación de la coherencia sintagmática? Observaremos que la discrepancia, en materia de museos, se ha reavivado a finales de la década de 1960 y se ha traducido en dos grandes cuestionamientos simultáneos del lugar, en función de una mejor interactividad: el ecomuseo, que Georges Henri de Rivière calificaba precisamente como el museo del tiempo, en oposición al museo tradicional del espacio, que dejaba el tiempo en suspenso, y el Centro Georges-Pompidou (Beaubourg), concebido quizás un poco ingenuamente como un museo de espacios flexibles construido en un plano libre. El concepto de lugar museal lleva en sí su propia contradicción y marca una etapa en la reflexión que lleva a una comprensión plena del museo imaginario.

a) Del «museum de Roma» al ecomuseo. En algunos aspectos, la museología tiene su precursor en Quatremère de Quincy. Conocemos la doble crítica formulada por Quatremère: la de separar las obras de su lugar de origen (las campañas de Bonaparte) y la del museo entendido como un receptáculo de ruinas artificiales (en este contexto, el blanco es Alexandre Lenoir). (1) En sus *Lettres à Miranda sur le déplacement des monuments de l'art de l'Italie* (1796), y más tarde en las *Lettres à Canova sur l'enlèvement des ouvrages de l'art antique à Athènes et à Rome* (1818), condenaba la supuesta «repatriación de las obras de arte» a los museos europeos (2), en la que sólo veía un lamentable principio de dispersión al que contraponía la integridad del emplazamiento, de Roma en particular, la «ciudad-museo»; según él, la reunión de objetos no se podía concebir fuera del sitio en el que habían nacido, ya que, «el propio país forma parte del museum». Quatremère se basaba, para desarrollar esas ideas, en la metáfora del Libro, que, como después veremos, tuvo mucho éxito en los siglos venideros. Dado su carácter de arquetipo y fundacional, se impone aquí la cita *in extenso* del texto.

Quiero hablarle en esta carta [le escribía al general Miranda] de unos efectos más funestos, si cabe, que son el fruto de la dispersión, por cualquier medio, de los monumentos antiguos de Roma. Usted lo sabe demasiado bien, estimado amigo, dividir es destruir. No tengo que demostrarle que el principio que rige la destrucción es la descomposición: está usted demasiado instruido para dudar de que dispersar los elementos y los materiales de una ciencia es la mejor manera de destruir y de matar la ciencia. En ese caso, la descomposición del museum de Roma sería la muerte de todos los conocimientos cuyo principio es su unidad. ¿Qué es lo antiguo en Roma, sino un gran libro cuyas páginas ha destruido o dispersado el viento y con las que las investigaciones

modernas colman vacíos y suplen lagunas todos los días? ¿Cómo calificar el comportamiento de una potencia que eligiese, para exportarlos y apropiarse de ellos, algunos de esos monumentos más significativos? Exactamente como el de cualquier ignorante que arrancase las hojas de un libro que tuvieran ilustraciones.

¿Quizás esas recopilaciones de cualquier materia estén movidas por el mero placer de amontonar y de apilar? ¿Quizás esos almacenamientos de libros, de máquinas, de historia natural, que el genio de la ciencia abre por todas partes para transformarlos en escuelas públicas de las naciones, no sean más que una ostentación pueril, vanidad o avaricia? ¿Por qué tanto esmero en completar y fundir en un depósito capital las riquezas aisladas o diseminadas de las recopilaciones secundarias en cuanto es posible? ¿No será porque todos estos objetos reunidos se aclaran y explican los unos a los otros? ¿No será para que el estudiante encuentre sin desplazarse los instrumentos de estudio y capte, como concentrados en un gran haz, los rayos divergentes de la ciencia que estudia? ¿Qué pensaría usted de un proyecto que pretendiera dispersar el Museum de Historia Natural de París para que todas las ciudades de Francia tuviesen su parte de esa colección nacional?

Dispersar el Museum de Antigüedades de Roma sería una locura aún mayor, con consecuencias mucho más irremediables. Los demás siempre podrían llegar a recomponerse de un modo u otro: el de Roma ya no. El lugar que ocupan los demás es casi siempre independiente del género de su ciencia: el de Roma está donde está por el propio orden de la naturaleza que quiso que no pudiese existir más que ahí: el país mismo forma parte del museum. Pueden transferirse todos los demás depósitos públicos de instrucción: el de las antigüedades de Roma no podría ser trasladado más que en parte; es inamovible en su totalidad. Es un coloso al que se le pueden romper algunos miembros para apoderarse de los fragmentos, pero su masa, como la de la gran Esfinge de Memphis, está pegada al suelo. Realizar, en este caso, transferencias parciales sería proceder a una mutilación tan vergonzosa como inútil para sus autores.

El verdadero museum de Roma, aquel del que le hablo, está compuesto —cierto es— por estatuas, colosos, templos, obeliscos, columnas triunfales, termas, circos, anfiteatros, arcos de triunfo, tumbas, estucos, frescos, bajorrelieves, inscripciones, fragmentos de ornamentaciones, materiales de construcción, muebles, utensilios, etcétera. Pero también lo constituyen los lugares, los sitios, las montañas, las canteras, vías antiguas, posiciones respectivas de las ciudades en ruinas, informes geográficos, las relaciones de todos los objetos entre sí, recuerdos, tradiciones locales, usos todavía vivos, paralelos y comparaciones que no se pueden establecer más que en el propio país.²³²

Su ubicación hace de Roma una ciudad-museo que ha de protegerse tanto en su integridad como en su integralidad. Por otra parte, esta totalidad viva es el fundamento de una ciencia nueva (la arqueología) a la que aporta los materiales esen-

²³² Tercera Carta a Miranda, pp. 100-102.

ciales. Es, por tanto, fundamental salvaguardar Roma en su globalidad. Si se admite este paralelismo totalmente anacrónico, hay que admitir que, mucho más tarde, el ecomuseo ha desempeñado, a su manera, un papel comparable.²³³ Ciertamente es que no se centra en monumentos artísticos, pero sí que se basa en el principio de globalidad respetando la totalidad del entorno socioeconómico y natural. Así es como, al decidir fundar el Ecomuseo del Creusot-Montceau-les-Mines, se trató de englobar en un mismo museo vivo las poblaciones, el entorno natural y un complejo industrial. ¡Qué virtuosismo en la virtualización!

b) El museo *in vivo* de los Monumentos Históricos. La aplicación de las ideas de Quatremère se materializó institucionalmente en Francia con la creación, hacia el año 1840, de un cuerpo de inspectores de los Monumentos Históricos. El objetivo era «musealizar» los monumentos y, en primer lugar, los edificios arquitectónicos que no se pueden introducir en un museo a no ser en forma de maquetas. Podríamos hablar del museo *in vivo* en oposición al clásico museo *in vitro*, ya que el objeto arquitectónico o mobiliario, en vez de estar colocado en una vitrina, se deja en su entorno originario, fruto de una sedimentación histórica. Ese museo, simbólico por el hecho de estar tallado en la realidad concreta pero indisoluble también de la materialidad propia de los monumentos, le viene como anillo al dedo a la arquitectura, entre otras razones porque otorga a los edificios un estatus convencional —mediante los procedimientos de clasificación o de inscripción—, estatus que ordenará los controles, restauraciones, subvenciones e incluso la publicidad de la que pueda ser objeto.

c) El museo-función del Inventario General. En el V Congreso de la Federación Mundial de los Amigos de los Museos, que se celebró en 1984, en la Unesco, Nicole de Reyniès, conservadora del Inventario declaraba: «El Inventario es un museo sin museo y sin Amigos».²³⁴ El Inventario General de los Monumentos y de las Riquezas Artísticas de Francia es el resurgimiento, en 1962, en la Quinta República (IV Plan), de un proyecto inicialmente lanzado por la Convention. La idea nace de la considerable cantidad de objetos que nos llegan del pasado y de la obligación de elegir: «En Francia, como en cualquier otro sitio, no es posible conservarlo todo, preservarlo todo y restaurarlo todo; no obstante se puede ela-

²³³ Cf. M. Querrien: *Pour une nouvelle...*, o. cit., pp. 62 y ss.

²³⁴ Actas del V Congreso de la Federación Mundial de los Amigos de los Museos, París: Unesco, 1984, t. III: Museos y comunicación, p. 28.

borar un "estado de la cuestión" que sea lo más sistemático y completo posible y que permita un conocimiento más preciso de los valores culturales".²³⁵ Se trataba de crear lo que podríamos llamar los «archivos artísticos de Francia», es decir, un conjunto documental homogéneo, científicamente riguroso, aplicable a la totalidad del patrimonio artístico francés. El Inventario es, por tanto, una de las operaciones del museo (el acto de inventariar), pero deslocalizada: un museo sin colecciones y sin edificios —o, al menos, sin edificios destinados a la conservación de las colecciones—. Un museo, en definitiva, que se reduce a una función: transcribir la realidad sensible en soportes simbólicos mediante técnicas diversas (escritura, fotografía, dibujo, trazados fotogramétricos, etc.); en efecto, desde su creación, el Inventario incluyó la explotación de las técnicas más recientes ligadas al desarrollo de la informática, como las bases de datos y de imágenes. A diferencia del museo clásico, el Inventario archiva un número potencialmente ilimitado de obras y permite, gracias a sus bases de imágenes informatizadas, un acceso a los datos con una rapidez que nada tiene que ver con la que permite la consulta tradicional de los ficheros manuales.²³⁶

d) La movilidad del museobús. No es casual que el periódico del ecomuseo de Haute-Beauce, Québec 1987, llevara el título de *Muséambule*, ya que fue en el continente norteamericano, en Cleveland, en 1947, donde se puso en funcionamiento el primer museobús. Hay que remontarse a los años treinta del siglo XX para conocer esas nuevas experiencias de difusión cultural mediante unidades móviles que pretenden democratizar la cultura y llegar hasta las poblaciones más desfavorecidas, y así fue como el museo de Cleveland sacó de sus paredes parte de sus colecciones de historia natural. En 1974 había 44 museobuses. También en los países del Este, ya en 1949, el museo de Varsovia montaba una exposición itinerante sobre un poeta polaco. El primer ejemplo de museobús en Francia data de 1951 (A. Beer, arquitecto), auspiciado por el Ministerio de Educación Nacional. Pero hay que esperar a principios de la década de 1970 para que esas experiencias se multipliquen verdaderamente en el territorio francés. Se pensó en un mu-

²³⁵ Cf. la presentación del Inventario General en el documento dedicado a los *Relevés photogrammétriques d'architecture de la région Rhône-Alpes*, Lyon, Establecimiento Público Regional, 1980.

²³⁶ Hacia finales de la década de 1980, las listas de objetos clasificados entre los Monumentos Históricos seguían remitiendo a un fichero fotográfico manual cuya dificultad de consulta planteaba varios problemas de orden material y deontológico. Nos permitimos la licencia, en un informe oficial, de llamar la atención de la Dirección del Patrimonio sobre este punto. Cf. B. Deloche y Ph. Boucaud: *Le lumineuse d'argent en France (1672-1791). Pour une politique du classement*, informe realizado en el marco de un contrato de investigación con el Ministerio de Cultura y de Comunicación, multigr., 1988, pp. 7-18.

seotrén e incluso en un museo flotante, sin olvidar el *museocarpa*, que permitía otro tipo de movilidad.²³⁷ En la década de 1980 se consideraba al museobús como una especie de laboratorio, de campo de experimentación, más original que la exposición temporal, que seguía dependiendo demasiado de las paredes del museo y de la propia institución.

3. Los «museos de papel»

Paralelamente al museo institucional y a sus distintas figuras deslocalizadas, cuando este empezaba a emerger de las colecciones privadas, se fueron creando museos sin edificios, sin instituciones, o incluso sin colecciones de objetos originales, puros museos de sustitutos, es decir, museos virtuales que plantean abiertamente la problemática de lo museal mediante otra forma de soporte. Vamos a enumerar algunos ejemplos.

a) Cassiano dal Pozzo. Este museo paralelo, condenado a la clandestinidad por las razones que acabamos de mencionar, se materializó ya en el siglo XVII con el *Museo Cartaceo* o «museo de papel» de Cassiano dal Pozzo, cuyos dos volúmenes conservados en el British Museum constituyen un primer modelo de museo de sustitutos.²³⁸ El museo de papel es una colección de más de siete mil acuarelas, dibujos y grabados reunidos durante la primera mitad del siglo XVII; representa el esfuerzo más significativo que se haya hecho nunca, antes de la era de la fotografía, para abarcar visualmente el conjunto del conocimiento humano. Además de las reproducciones de obras de arte, recoge imágenes de historia natural (paleontología, micología, botánica y zoología). El museo de papel fue vendido al papa Clemente XI, luego perteneció al cardenal Alessandro Albani, sobrino de aquel pontífice, hasta que, en 1762, Jorge III, rey de Inglaterra, adquirió dos volúmenes para su biblioteca de Buckingham. La correspondencia con Peiresc pone en evidencia dos aspectos que caracterizan la labor de Cassiano dal Pozzo: (1) por

²³⁷ Cf. *MNES info*, n.º 5, junio de 1985.

²³⁸ Nació en Turín, Cassiano dal Pozzo se instala en Roma en 1612 y fue nombrado secretario del cardenal Francesco Barberini en 1623. Cf. Ian Jenkins: «Cassiano dal Pozzo's "Museo Cartaceo", new discoveries in the British Museum», *Nouvelles de la république des lettres*, 1987; John Fleming: «Cardinal Albani's Drawings at Windsor: Their purchase by James Adam for George III», *The Connoisseur*, 142 (573), 1958; Henrietta McBurney: «The later history of Cassiano dal Pozzo's "Museo Cartaceo"», *Burlington Magazine*, vol. CXXXI, n.º 1.037, ag. 1989; Giovanna Perini: «Naples: aspetti del collazionismo barocco: Cassiano dal Pozzo 1588-1657», *Conference report*.

una parte, la preocupación que sentía por reunir metódica y exhaustivamente objetos que clasificaba por categorías, (2) y, por otra parte, su obsesión por la ilustración. A la muerte de Cassiano, en 1657, el conjunto estaba constituido por veintitrés grandes volúmenes in-folio que contenían, entre otros, dibujos realizados a partir de los monumentos antiguos y clasificados por temas (dioses, sacrificios, ritos, bodas, espectáculos, historias, fábulas, vasijas, estatuas, utensilios, etc.). Así es como nace el proyecto de «recopilar todas las vasijas posibles: buscarlas donde se hallen, cualquiera que sea su naturaleza, aunque se trate de objetos menores, medirlas. [...] Simultáneamente se elabora un corpus, una clasificación de las vasijas antiguas, así como el esbozo de una cronología, ya que la fecha de la medida daba la de la vasija». ²³⁹ Cabe destacar que el museo de papel incluía también una cantidad importante de planchas de historia natural (unos quince volúmenes, probablemente) de las que Anthony Blunt intentó reconstruir una síntesis fotográfica. También habría que citar, junto a la de Cassiano dal Pozzo, otras empresas comparables, como, por ejemplo en Francia, otro «museo de papel», el de Michel de Marolles, abad de Villedieu, que contiene más de 124.000 grabados. ²⁴⁰

b) Leibniz, el filósofo bibliotecario. No podemos dejar de mencionar aquí a Leibniz, el filósofo conservador de la biblioteca de Hannover, ya que fue él quien ideó el principio de enciclopedia. Su proyecto se basa en tres ideas fundamentales. (1) El modelo de archivado sistemático. Durante toda su vida, Leibniz soñó con su «gran obra» —algo así como el «Libro» de Mallarmé—. Pretendía totalizar la sabiduría, es decir, reducirla a elementos sencillos y manejables que permitiesen a cualquier persona instruida reconstruir y desarrollar sus ideas. ²⁴¹ Es la idea de una cartografía del saber tal y como la volverá a explotar la *Encyclopédie* de Diderot. (2) La teoría de los sustitutos: Leibniz quiere encontrar la forma de escribir el mundo; de ahí la característica y la combinatoria, es decir, un lenguaje de símbolos y un arte de inventar a partir de dicho lenguaje. Como sabemos, su

²³⁹ J.-E. Lhote y D. Joyal: *Lettres de Peiresc à Cassiano dal Pozzo*, introducción, pp. 30-31.

²⁴⁰ Cf. Patricia Falguères: «Les secrets de la licorne», *Milieu*, 19/20, octubre de 1984-enero de 1985, pp. 120-125. El tema del museo de papel ha sido retomado en nuestra época por el museo de Belfort, que organiza todos los años exposiciones temporales, tanto en el museo como en la Torre 46, espacio recientemente acondicionado dentro del perímetro urbano fortificado por Vauban a partir de 1687. Esas manifestaciones exponen, todos los años entre el 15 de septiembre y el 15 de octubre, las colecciones no explotadas del museo Le Musée de Papier, presentan los grandes temas de la investigación arqueológica o sensibilizan al público sobre la creación contemporánea y las artes plásticas (operación «arte en la ciudad»); <http://www.urbin.fr/les.personnes/julien.pisier/serveur2/bvms.htm>.

²⁴¹ Cf. J.-C. Beaume: «L'Encyclopédie, autre raison, autre science?», *Milieu*, octubre de 1984-enero de 1985, pp. 26-33.

propósito era crear un lenguaje simbólico, la «característica universal», capaz de codificar cualquier pensamiento humano y de servir de soporte al razonamiento. Un enfoque similar preside el *Tableau des progrès de l'esprit humain* de Condorcet, que propone la idea de una lengua universal. (3) El *Método de cálculo*, el invento del sistema de numeración binaria (futura álgebra de Boole), análisis combinatorio (*ars combinatoria*, 1666), base de toda la ingeniería del software y, por consiguiente, de los programas de ordenadores. Ese proyecto es el soporte de una técnica inventiva a la que calificará de *ars inveniendi* (arte de inventar).

c) La *Encyclopédie*. Gracias a la empresa de Diderot y de D'Alembert, el libro viene a sustituir por fin al gabinete de curiosidad, tal y como lo ilustra este extracto del artículo «Cabinet d'histoire naturelle»: «Devolved todas las conchas al mar. Devolved a la tierra sus plantas y su abono, despejad vuestras casas de esa multitud de cadáveres, pájaros, peces e insectos, con los que sólo podéis crear un caos en el que no distingo nada más que un amasijo en el que los objetos esparcidos o amontonados no me dan ninguna idea nítida y precisa. No sabéis ensalzar la opulencia de la naturaleza y la riqueza parece entre vuestras manos. Quedaos en el fondo de la cantera, tallad piedras: pero dejad que otros se ocupen de ordenar el edificio». ²⁴² El almacenamiento de los objetos generó una confusión que imposibilitó que los pudiéramos conocer y, en el siglo XVIII, soñamos con una especie de gabinete de Las Luces que permita conocer viendo. Ese proyecto ya era defendido —según parece— por Louis-Sébastien Mercier cuando describía el gabinete del rey ²⁴³ en su famosa ficción, *L'an 2440, rêve s'il en fût jamais* (1771). Esta publicación inmensa que es la *Encyclopédie* está marcada por el signo del ver: ²⁴⁴ englobarlo todo y mostrarlo todo; pero no mostrar de cualquier manera, porque la mirada ha de ser sistemática. (1) Se destaca la importancia del orden y de los modelos que lo fundamentan: el mapa y el mapamundi, instrumentos de ordenación y de referencia que permiten lecturas transversales. Muchas son las metáforas: biológica (el árbol y sus ramas, los órganos del cuerpo humano, etc.), mecánicas (la cadena y sus eslabones) y, sobre todo, topográficas (el laberinto, el mapamundi, el sistema tabular). El mapa es, sin lugar a dudas, el gran privilegiado, ya que opera una contracción (sinopsis), permite las comparaciones y las lecturas

²⁴² *Encyclopédie*, art. «Cabinet d'histoire naturelle».

²⁴³ «Este gabinete en absoluto es un caos, un amasijo indigesto en el que los objetos esparcidos y amontonados no aportarían ninguna idea clara y precisa. La graduación está sabiamente ordenada y respetada» (*L'an 2440...*, p. 253).

²⁴⁴ R. Barthes ha comparado precisamente las planchas de la *Encyclopédie* con la visita de las exposiciones de Bruselas y de Nueva York (*Le degré zéro de l'écriture*, pp. 88-89).

transversales. Este orden, que preside el final del siglo XVIII,²⁴⁵ va a permitir la invención, pues el sistema tabular genera casillas vacías que sugieren la interpolación y la extrapolación según el método de Leibniz. (2) Pero, a diferencia de la enciclopedia ideada por este último, no es un simple libro exclusivamente compuesto por palabras y texto, sino una obra que le otorga un papel decisivo a la imagen, estableciendo un verdadero lenguaje visual, como analizó perfectamente Roland Barthes. Las planchas tienen dos tipos de ilustraciones: instrumentos y objetos ordenados de forma lineal o composiciones más amplias que ocupan la mitad de una página, las viñetas. Estos dos tipos de ilustraciones responden respectivamente a un punto de vista paradigmático (cada uno de los objetos aisladamente es conmutable con otros, análogos) y a un punto de vista sintagmático²⁴⁶ (han reunido en un tratamiento único el conjunto de las operaciones relacionadas: instrumentos, prácticas manuales y productos acabados). Mejor que cualquier museo institucional, y evidentemente antes que él, la *Encyclopédie* ha sido la base de la documentación visual, ya que nada puede sustituir el *mostrar*, es decir, la intuición sensible: «El ojo no es sólo el órgano del sentido, por vital que sea la vista, sino que es propiamente el sentido del espíritu, del lenguaje y de la inteligencia».²⁴⁷

(d) *Le Musée des familles*. Ejemplo probablemente más banal pero más democrático: el nacimiento en el siglo XIX de un género literario popular, una especie de revista por entregas ampliamente difundida sobre todo por las zonas rurales, dio lugar, en Francia, a dos publicaciones contemporáneas: la primera se titulaba *le Magasin pittoresque* (se trata de un almacén, un lugar de almacenamiento y de presentación deslocalizado) y la otra, con un nombre aún más característico, el *Musée des familles*. Esas publicaciones, lejanos ancestros de nuestras modernas revistas, pertenecen tanto al género de la venta por correspondencia del futuro diario de moda como al del *Almanach Vermot*. Los títulos se completan y enriquecen mutuamente, y el juego que se establece entre los cuatro términos que componen los dos títulos es muy significativo: en un *magasin* (almacén) se guardan objetos para la venta (ref. la novela de Zola, *Au bonheur des dames*) pero el aspecto *pittoresque* (pintoresco) le confiere una especie de poesía que lo saca de ese ámbito demasiado mercantil; en un *museo*, por el contrario, lo que se viene a bus-

²⁴⁵ Cf. Chretien de Mechel, Louis Sebastien Mercier o, tambien, Alexandre Lenoir.

²⁴⁶ Ambos puntos de vista son precisamente los que han imperado en la programación del Museo Nacional de las Artes y las Tradiciones Populares de París, donde se han distribuido las colecciones en una galería cultural.

²⁴⁷ *Encyclopédie*, art. «Oeil».

car es la belleza, la contemplación y el respeto. Existe ciertamente también esa idea de acumulación, pero desinteresada; sin embargo, el término austero de *museo* está aquí templado con un toque democrático, al tratarse del museo de todos, el *des familles* (de las familias). Ya no es ese museo intimidante del Louvre descrito por Zola con motivo de la boda de Gervaise et Coupeau.²⁴⁸ Nada hay, en todo caso, en ninguna de estas revistas, que recuerde la conservación celosa de colecciones. El museo está metafóricamente, sin conservadores y sin objetos, pero no por ello carece de algunas de las funciones esenciales de su modelo institucional: muestra e instruye, pero aquí da todo a todos, va al encuentro del público y pierde su aureola sacralizadora y austera. «Gracias a nosotros, todas las familias pueden tener a la vez su almacén y su museo».²⁴⁹ Aunque el modelo sea inglés, como anuncia el número 1 del *Musée des familles* de octubre de 1833, se adapta a la sociedad francesa: «aquí también va siendo hora de que el pueblo tenga un libro de lujo... así que vamos a hacer un periódico que cuesta unos céntimos, un periódico inmenso, que contendrá él solo todos los periódicos de Inglaterra, porque allí cada materia de la ciencia, cada materia de Bellas Artes tiene su propio periódico, su almacén específico».²⁵⁰ ¿Qué vamos a encontrar en esa revista? Será, explica el editorialista Jules Janin, una oportunidad de visitar a través de la imagen nuestro hermoso país pero también aportará consejos de higiene y medicina, trucos de taller, ocio, actualidad, historia, etcétera. «A la vuelta (de nuestros viajes) repartiremos nuestra preciada cosecha entre nuestros lectores, quienes, cómodamente sentados en sus butacas, compartirán, ajenos a cualquier preocupación o peligro, las atrevidas navegaciones de los La Peyrouse, las marchas infatigables de los Mungo-Park...».²⁵¹ Ese era el viaje virtual que la revista ofrecía a sus lectores.

(e) El museo grabado del conde François de Clarac. Como vemos, la idea de hacer del museo un libro no es una idea nueva, ya que aparece bajo formas múltiples mucho antes de las primeras publicaciones oficiales del siglo XIX: por ejemplo, el arquitecto suizo David Vogel lanza en el año III la idea de un museo impreso²⁵² y, en 1811, Melling proponía un museo pictórico de los grandes edificios

²⁴⁸ Mencionada también por P. Bourdieu y A. Darben: *L'amour de l'art*, p. 85.

²⁴⁹ Auguste Julien: *Musée des familles*, t. 1, p. 6.

²⁵⁰ *Ib.*, t. 1, p. 1.

²⁵¹ *Ib.*, p. 3; Mungo-Park era un viajero inglés de finales del siglo XVIII.

²⁵² W. Szambien: *Le musée d'architecture*, pp. 54 y ss.; se trata del Museum de la Nouvelle Architecture Française...

arquitectónicos.²⁵³ Por otra parte, tras el elogio del grabado —entendido como una especie de memoria libresca y visual— en el *Recueil de décorations intérieures* (1812) de los arquitectos decoradores de Napoleón, Percier y Fontaine, el conde François de Clarac, sucesor de Visconti en el Louvre, miembro del Institut y conservador de los Antiques del Musée Royal y de la Sculpture française, de los siglos XVI, XVII y XVIII, publica, en 1841, su *Musée de sculpture antique et moderne ou description historique et graphique du Louvre et de toutes ses parties, des statues, bustes, bas-reliefs et inscriptions du musée royal des antiques et des Tuilleries...*, que es el trabajo más logrado y mejor razonado antes del de Malraux, y que dará lugar, entre otros, al *Musée imaginaire de la sculpture mondiale*. Clarac aspira a transformar el catálogo del museo en una especie de museo imaginario y, como buen didáctico que era, rechaza tanto los libros preciosos como la erudición inútil, ya que pretendía difundir el conocimiento entre un amplio público: de ahí la elección del grabado a trazos en vez del grabado «acabado».²⁵⁴ Y, para llevar a cabo su proyecto, renuncia a la clasificación metódica por temas (mitología, historia, etc.) en favor del orden alfabético, «más cómodo para la investigación, al margen de crear un método más científico para el texto y las tablas».²⁵⁵ Su deseo es mostrar todo a todos: «En París, museos, bibliotecas, todo está abierto; [...] nada más llegar, se deja de ser extranjero y todo el mundo puede trabajar como en familia. Son riquezas compartidas [...]. Nuestros museos y nuestras bibliotecas no saben lo que significan naciones extranjeras, todos son allí franceses. Tanto lo que está inédito, como lo que ha sido cien veces publicado... todo está a su disposición, todo es de Ustedes».²⁵⁶ En cuanto al proyecto de exhaustividad,²⁵⁷ paradójicamente justifica la supresión de las repeticiones, ya que el museo imaginario las sustituye: «esa idea de un museo que tuviera todas las estatuas de Europa no es tan espantosa como podría suponerse. La palabra *todas*, obviamente, no puede entenderse desde una acepción puramente matemática, no obstante incluye estatuas que sólo merecen algunas miradas; ya que son muchas las que, mutiladas o malas, sin interés debido a su tema, repetidas hasta la saciedad, sólo tienen valor para sus propietarios y para el jardín o el lugar que supuestamente han de decorar y, por otra parte, no merecen atención. [...]. Existe multitud de ejempla-

²⁵³ W. Szambien: *Le musée...*, o. cit., p. 70 y ss.

²⁵⁴ F. de Clarac: *Musée de sculpture...*, p. IV; considera, por otra parte, que cabe más en el grabado a trazos que en el grabado acabado, p. XI.

²⁵⁵ *Ib.*, pp. VII-VIII.

²⁵⁶ *Ib.*, p. XIII.

²⁵⁷ Que no duda, como haría más tarde Malraux, en incluir piezas de segunda categoría; *ib.*, p. XXVII.

res que se asemejan tanto entre sí que parecen hechos con el mismo molde o según el mismo modelo, con los mismos pliegues o la misma conservación más o menos. Describir una de esas estatuas, de un orden muy menor y de un mismo tipo, es darlas a conocer todas. Se podría, por tanto, sin ningún escrúpulo, aligerar la idea de un museo antiguo europeo, prescindiendo de esa multitud de estatuas iguales que no tienen más importancia que su número; una sola, entre ese numeroso conjunto, las representaría a todas y bastaría con citar los lugares donde se hallan sus repeticiones».²⁵⁸ Enfoque audaz que, sin decirlo explícitamente, asimila lo estatuario al tratamiento moderno de los objetos de las excavaciones (como trozos de vasija) o de los objetos etnográficos, especímenes cuya identidad individual tiene poca importancia. Por otra parte, ponerlas en serie facilitará una buena restauración.²⁵⁹ Ese museo imaginario también permite trabajar sin problemas a partir de sustitutos: cuando no se pueda dibujar a partir de originales, se recurre a copias o a escayolas, a grabados, incluso,²⁶⁰ y, además, no tienen ningún problema, cambiando la escala, en recurrir a otros géneros artísticos, como las medallas o piedras grabadas.²⁶¹ Nuevo tipo de objetos, nuevo modo de reagrupación y nueva forma de presentación al público. Este museo que ordena y clasifica se convierte en el instrumento de una verdadera ciencia. Ya conocemos las ventajas de ese planteamiento: exhaustividad, manejabilidad, desacralización, etcétera.

Si el objeto concreto deja de estar sacralizado, ¿por qué no volver a introducirlo en el mercado del arte e incluso proceder sencillamente a destruir las piezas secundarias, como se empezó a hacer en Francia con algunos documentos de archivo?²⁶² Además, una sociedad que se complace en la acumulación de los recuerdos de su pasado ¿es realmente capaz de enfrentarse con su porvenir? Liberado de la recolección concreta —es decir, de la reagrupación material de objetos en un lugar de conservación— ese museo de sustitutos, que banaliza las colecciones sustituyéndolas por sus huellas, parece librarse a la vez de la fetichización denunciada anteriormente: no se venera una copia de la misma manera que se venera su original, la iconolatría ha sido, de hecho, severamente reprimida por algunas religiones (como el Islam) y nadie puede olvidar la famosa disputa de los iconoclastas en el siglo VIII. En todo caso, y volviendo al museo, ese museo de

²⁵⁸ F. de Clarac: *Musée de sculpture...*, o. cit., p. XXIII.

²⁵⁹ *Ib.*, pp. XXVIII-XXIX.

²⁶⁰ *Ib.*, p. XXXIII.

²⁶¹ *Ib.*, p. XXXIV.

²⁶² Francia, el país de la malienabilidad de las colecciones públicas, dogma donde los haya, prefiere destruir un documento antes que devolverlo al circuito comercial.

nuevo tipo, liberado de la hipoteca del fetichismo, por fin permite el control de los conocimientos y el fomento de la investigación.

4. El museo imaginario, una idea de Malraux hecha concepto

Institución deslocalizada o museo libresco: desde bien antiguo vemos los considerables esfuerzos realizados en el propio seno de las administraciones culturales, o con medios ajenos, para que el museo tenga otra realidad. Pero faltaba elaborar la teoría, y se la debemos a André Malraux. Malraux fue significativamente el primero en problematizar un accesorio aparentemente secundario y de poca relevancia, el marco. El zócalo de la escultura, el cimacio o la varilla más o menos esculpidos que acompañan la pintura, ese es precisamente el instrumento de la virtualización. Pero, para Malraux, el marco tiene varias funciones que conviene recordar.

1) Unir el mundo material con el espiritual. No es la unidad estilística la que impone los marcos de ventanaje en la pintura medieval, explica Malraux, es la necesidad de vincular dos órdenes, el de la imagen y el de lo sobrenatural: «El marco del retablo no tenía en ningún caso la función de embellecer las partes, sino que su objeto era mantener y asegurar el vínculo entre el espectáculo figurado en el cuadro religioso y el lugar del culto». ²⁶³ La función del marco es, pues, la de símbolo: unir dos órdenes heterogéneos (por ejemplo: la blancura, color material, y la pureza, virtud moral). Ese papel de vínculo, que permite insertar el cuadro en un contexto que siempre le es ajeno, se ejerce aquí «entre la obra y lo irreal». ²⁶⁴

2) Separar pintura y naturaleza. Pero, entonces, ¿qué sentido tiene el marco profano?, pregunta Malraux. «El marco profano tradicional nació con la primacía de “la naturaleza”, en razón de la ambigüedad esencial del ilusionismo occidental. Al no ser el trampantojo más que un juego, la pintura tenía que rivalizar con la apariencia sin confundirse con esta; pertenecer tanto al ámbito de la apariencia como a otro que, cuando dejó de ser el de la idealización, fue el de “la pintura”. El marco, que había contribuido con tanto éxito a convertir a las mujeres en Venus y a los modelos en retratos, contribuía igualmente a transformar los ja-

→ ²⁶³ A. Malraux: *Le musée imaginaire*, p. 195.

²⁶⁴ Ib., p. 214.

rrones en bodegones». ²⁶⁵ El marco crea las obras de arte y determina el estatus de arte del objeto, podríamos incluso decir que convierte en arte un objeto cualquiera.

3) Confundirse con el margen de un libro y crear de este modo el museo imaginario. Con el arte moderno el marco tiende a desaparecer. Es sustituido bien por el museo y sus paredes blancas, bien por el margen del libro, en un museo imaginario: «Bracque, Rouault, pintaron alguna vez sus propios marcos, que quedaron así anexionados al cuadro; operación inversa respecto a las anteriores y que sólo tiende a aislar el lienzo sin dejar que se vea el chasis, para lo que la más discreta varilla es suficiente cuando la pared es lisa y blanca. Y el museo, blanco a su vez, presenta así algunas obras antiguas. Carpaccio quedaría sorprendido por la metamorfosis de sus *cortesanitas*... [...]. Es curioso que no nos hayamos dado cuenta de que estamos elaborando un mundo del arte: el de los libros de arte, en el que cualquier marco ha desaparecido. El marco es sustituido por el margen [...]. La supresión de los marcos es reveladora: lo que ha desaparecido del libro de arte junto con el marco del retablo es la Iglesia y, además, el mundo cristiano en el que el cuadro estaba inmerso, el santuario para el que había sido creado; lo que ha desaparecido junto con el marco profano es el palacio, pero también lo irreal en el que estaba inmerso el cuadro y para el que había sido creado [...]. Afirmar que las santas, las Danaides, los pordioseros y las jarras se han convertido en cuadro, que los dioses y los ancestros se han convertido en esculturas, significa que todas esas figuras han abandonado, por nuestro mundo del arte (que no es sólo el mundo de nuestro arte), aquel en el que fueron creadas; que nuestro museo imaginario se sustenta en la metamorfosis de la pertenencia de las obras que elige [...]. La gran sección del museo imaginario que reúne cuadros y estatuas dirige la transformación de los museos reales mediante una intelectualización del arte sin precedentes y una destrucción de las pertenencias...». ²⁶⁶ El marco, instrumento mayor de virtualización, remitía a un orden trascendental con el que establecía un vínculo (el más allá) o del que disociaba el producto artístico (la naturaleza). Su supresión a favor del margen del libro, es decir, del museo imaginario, equivale a una sustitución de referencias que significa que el nuevo orden es, a partir de ahora, el del arte. Estas líneas muestran hasta qué punto Malraux pensaba el «verdadero museo» o el museo actual, a través del museo imaginario, y también su-

²⁶⁵ A. Malraux: *Le musée imaginaire*, o. cit., pp. 214-218.

²⁶⁶ Ib., pp. 218-220.

brayan la creciente intelectualización del arte, de la que el arte contemporáneo, como sabemos, proporciona desde hace decenios una palpable demostración.

Las tesis de Malraux son ampliamente conocidas; sin embargo, convenía recordarlas brevemente para entender de qué intuición sensible nació ese museo paralelo. No obstante, querámoslo o no, la importancia del fenómeno es de otro tenor. Malraux renovó la idea que teníamos del museo y, sobre todo, reveló la presencia del museo imaginario dentro de cualquier museo. Su originalidad probablemente no radique en haber materializado un museo paralelo y, en definitiva, libresco,²⁶⁷ sino más bien en haber planteado el concepto de museo como indisoluble del de sustituto: idea subversiva y desconcertante de un museo que, en definitiva, se convierte a su vez en sustituto e, incluso, en un proceso de sustitución. Dicho de otro modo, Malraux propone pensar el museo como un juego de «descontextualización» y de «recontextualización» (las metamorfosis) mediante el que se fabrican los *expósitos* (las «obras maestras»). En ese sentido, cualquier *expósito*, incluso un original es, como tal, el objeto —y el producto— de una sustitución: mediante el juego del espacio de presentación y de sus instrumentos (el marco, el cimacio, el zócalo, etc) el objeto se desfuncionaliza (por ejemplo, el objeto etnográfico, desposeído de su función utilitaria), se convierte en imagen y se da a ver. «El museo suprime de casi todos los retratos sus modelos (aunque lo fuesen de un sueño), a la vez que arrebató su función a las obras de arte: no hay para él ni paladín, ni santo, ni Cristo, ni objeto de veneración, de semejanza, de imaginación, de ornamentación, de posesión; sino imágenes de las cosas distintas de las propias cosas y que tienen en esa propia diferencia específica su razón de ser. El museo es un enfrentamiento de metamorfosis».²⁶⁸

Por eso, decir que el museo crea obras de arte equivale a decir que transforma —o que metamorfosea— todo en *musealia*, al conferirle al objeto otra dimensión, otro estatus. El museo no recurre al sustituto como un minusválido recurre a una prótesis artificial e inerte con el fin de caminar mejor, sino que, en esencia, es asimilable a un proceso de sustitución, es decir, es el lugar de una alquimia específica cuyo objetivo es mostrar o la puesta en imagen. Por consiguiente, cualquier museo es un museo imaginario, a pesar de la materialidad de sus colecciones y de sus edificios, porque el propio proceso de museo es el de mostrar, el de la exposición. Exponer u ofrecer en imagen, en definitiva, convertir cualquier cosa en

²⁶⁷ Que ilustra, por ejemplo, su obra *Le musée imaginaire de la sculpture mondiale*, París: Gallimard, 1952.

²⁶⁸ A. Malraux: *Le musée imaginaire*, o. cit., p. 10.

imagen, remite a dos funciones complementarias ya anteriormente mencionadas: delimitar, por una parte, y a la vez mostrar, o aislar para mostrar. Con el sentido que Gilles Deleuze da a la palabra *concepto*,²⁶⁹ el museo imaginario es efectivamente un concepto como tal, ya que esta compuesto y tiene una historia. Emerge como una solución a un problema planteado en un campo —el de lo museal, es decir, del «mostrar»—.

Se entiende mejor, bajo ese prisma, la afinidad íntima que existe entre el arte y el museo: el museo es quien ha de transformar una cosa en imagen y, por consiguiente, quien hace arte. «Nuestro espacio del arte por excelencia es el Museo. Lo que significa que, en nuestra cultura, la obra de arte es lo que —realmente o virtualmente— ocurre en el Museo»,²⁷⁰ escribe Jean-Claude Lebensztejn en *Zigzag*. Si llevamos hasta el extremo el concepto de museo elaborado por Malraux, llegamos a algunas de las figuras mayores del arte contemporáneo y, en particular, al arte conceptual. Bajo el efecto del doble proceso de «descontextualización» y de «recontextualización», el museo —al perder sucesivamente sus distintos valores de referencia— tiende a convertirse en puro espacio, puro receptáculo. Malraux esbozó la idea de que el propio arte, desde esa perspectiva, se convierte en el mero producto de un convenio, ya que el arte, cuando deja de simbolizar otro orden, tiende a convertirse en referencia vacía. Casi podríamos afirmar que Malraux, al identificar el museo con un proceso de sustitución, contribuyó a fundamentar el sentido del arte contemporáneo. Pero ¿se debe deducir que hay que cerrar los museos so pretexto de que desembocan en una operación puramente nihilista de autodefinition del arte? No, esa vía no es más que una de las perspectivas que nos abre el pensamiento de Malraux, que, al revelar la importancia del sustituto, se convierte en el iniciador de un nuevo tipo de reflexión sobre el museo y obliga a pensar en la especificidad de lo «museal» como ese campo de virtualidad que puede servir de referencia para elaborar los problemas (cf. Anexo 2).

EL DEBATE SOBRE LOS SUSTITUTOS

Un sustituto, por definición, ocupa el lugar de algo de lo que se carece; bien porque el objeto ha desaparecido, bien porque no se puede desplazar o, en otros

²⁶⁸ G. Deleuze y F. Guattari: *Qu'est-ce que la philosophie?*, pp. 21-23.

²⁷⁰ J.-C. Lebensztejn: *Zigzag*, p. 20.

casos, porque no está disponible (la sacarina, por ejemplo, como sustituto del azúcar en épocas de guerra). Los postizos son figuras de la prótesis: pelucas o implantes capilares, senos postizos o implantes mamarios remiten a la sustitución de un órgano ausente o en fallo: un miembro, el riñón, el pulmón, el corazón, etcétera. ¡Sin mencionar el viejo fantasma de un cuerpo totalmente rehecho a base de prótesis, la ficción de un cerebro ectoplasma que activaría un conjunto de prótesis!²⁷¹ Existen hoy prótesis no sólo articuladas, sino inteligentes y animadas, impulsadas por la red nerviosa. El sustituto remite, parece ser, a una incapacidad o a una impotencia expresadas directamente por la suposición de que cumple peor la función que tiene asignada el original. Es el caso, por ejemplo, de la prótesis: nunca una prótesis ha podido alcanzar la perfección de la funcionalidad del órgano vivo al que ha de suplir, su materia es inerte y no autorreparable, sus movimientos son más limitados y más entrecortados que los movimientos vivos; la prótesis es, de alguna manera, la caricatura mecanizada de lo vivo.²⁷² En el mejor de los casos, el sustituto se asocia a la idea de carencia, de incapacidad, de presencia por defecto, en una palabra, de deficiencia. Pero cuando el sustituto se convierte en el soporte objetivo de la sustitución (se habla de sustitución de niños en las maternidades), se convierte en instrumento positivo de un engaño y se aproxima a la simulación, que, a su vez, está muy cerca del disimulo.

Sin embargo, por mediación de la imagen, Malraux ha elevado ese sustituto tan denostado al rango de principio esencial del museo, al revelar el mecanismo de la contextualización. A partir de ese revitalizado concepto de sustituto se abrían dos vías: una —que privilegiaba la problemática del contexto— llevaba, como acabamos de ver, hacia una reflexión sobre el significado del arte contemporáneo; la otra, más arraigada en lo concreto, planteaba el problema de los medios utilizados para cumplir la misión documental intuitiva propia del museo. Pero, en este caso, lícito es preguntarse si los sustitutos tienen algún otro interés distinto al meramente teórico. Podría pensarse que los sustitutos, al aportar la prueba de que la función puede ejercerse por otros medios que no son el museo institucional, sólo servían para demostrar la existencia de un campo museal y, por tanto, para abrir un puro debate de ideas. Pero no es el caso, porque los sustitutos desempeñan un papel esencial en el propio proceso de museo: no sólo desplazan el objeto al relativizar los originales, sino que permiten tratamientos y una experimenta-

²⁷¹ Cf. R. Ruyer: *L'animal, l'homme et la fonction symbolique*, Paris: Gallimard, 1964.

²⁷² Cf. J.-C. Beaune: *Les spectres mécaniques*, Seyssel, Champ Vallon, 1988. Remitirse, asimismo, a los debates, clásicos, desde hace unos treinta años, sobre las ventajas comparadas de los injertos y de las prótesis.

ción que nunca hubiesen sido posibles sin ellos. Malraux, que, como se sabe, aborrecía todo lo científico, lo había comprendido perfectamente, aunque lo temiese secretamente. Hay, pues, que examinar la función de los sustitutos al margen del cambio de dirección del arte contemporáneo.

Las distintas publicaciones sobre lo virtual quizá no tuvieron suficientemente en cuenta la dimensión virtual del sustituto; por eso con frecuencia lo confundieron con una falsificación, un engaño o un simple postizo. Sin embargo, el significado del sustituto se debe buscar en su propia raíz, empezando por analizar la omnipresencia de los sustitutos en la cultura. Casi se podría decir que toda la cultura se puede definir como creación y uso de sustitutos: la Institución, por ejemplo, es (G. Deleuze) un medio sustitutivo u «oblicuo» de satisfacción de las necesidades; en general, la cultura sustituye la solución natural por un medio artificial. Desde la pelusa de lana que el recién nacido arranca de su manta para simular su relación con el mundo exterior (D. W. Winnicott), hasta el lenguaje que sustituye, como signos-símbolos, las cosas por palabras (J. Piaget, R. Ruyer), pasando por la función de representación de la imagen (el «analogón» de Sartre) y por el instrumento primitivo, prolongación del gesto (A. Leroi-Gourhan), todo en la cultura es sustitución de una cosa natural por un artefacto. Régis Debray recordó recientemente la importancia del texto y de las bibliotecas como instrumentos de transmisión y de memorización.²⁷³ La hominización se realiza, en definitiva, por virtualización, es decir, mediante la interposición de prótesis entre el hombre y la naturaleza. El museo tampoco escapa a la norma, ya que se interpone como un «lugar del ver» entre el hombre y lo percibido. El recurso a sustitutos constituye, por tanto, una repetición del proceso elemental de la cultura y, de alguna manera, realiza una doble interposición.

1. Los sustitutos por defecto

Sin duda se podría objetar que los sustitutos en los museos no son ninguna novedad; sin embargo, no hay que olvidar que suelen ser sustitutos por defecto, es decir, no deliberadamente planteados en una estrategia museográfica previamente definida.

²⁷³ R. Debray: *Introduction à la médiologie*, pp. 7-8 (trad. esp.: *Introducción a la mediología*, Paidós Ibérica, 2001).

André Desvallées, en 1987, define el estado de la cuestión: «desde el molde de la escultura que no es transponible o que no puede proceder de otra colección (se han llenado museos enteros sin que se escandalizara nadie), desde el molde o la reconstrucción idéntica (a veces supuesto) del eslabón perdido de una serie (los inmensos candelabros de la Galería de los espejos), de la pieza o el elemento que evidentemente sería necesario para entender una demostración, hasta la construcción de modelos científicos abstractos (que no existen en tanto que objetos reales), pasando por maquetas que permiten que la mirada abarque conjuntos demasiado grandes para caber bajo el techo de un museo (conjuntos naturales, arquitectónicos, industriales...), o maquetas que recrean a posteriori modelos concretos de unidades o de conjuntos, no necesariamente gigantescos, pero que exigen un mínimo de esquematización, algún trucaje, para ser entendidos. [...] La sustitución no es un fenómeno nuevo en los museos, desde los inventores de la Escuela de Alejandría o los amantes de Curiosidades que, a lo largo de los tiempos, conservaron máquinas a pequeña escala; desde los romanos ricos que copiaron las estatuas griegas para sus colecciones particulares, hasta Francisco I que copió a Griegos y Romanos para la Colección Real, o los creadores del Conservatorio Nacional de Artes y Oficios que reprodujeron a pequeña escala algunas de las máquinas de Jacques Vaucanson, siguiendo los métodos de este último, que quiso conservar para sí copia de las máquinas que había creado en otros sitios... Todas las categorías de sustitutos existen en los siglos pasados, y no se ha de poner el grito en el cielo ni considerar como una innovación escandalosamente inaceptable que aparezca alguno expuesto entre originales auténticos. No obstante, existe una indiscutible diferencia entre los sustitutos que acaban de mencionarse: los que son tangibles —incluso si, y sobre todo si, está prohibido tocarlos— y los virtuales, que pertenecen al ámbito tan contemporáneo de lo audiovisual —la fotografía se situaría entre ambos y, según los días y los gustos, podría ser elevada incluso al rango de obra de arte».²⁷⁴

Aparte de la novedad que constituye la aparición de sustitutos llamados *virtuales*, los sustitutos no son un invento reciente. Y, aunque siempre hayan existido, es evidente, no obstante, que el lugar que se les ha dado no es central, sino que, por el contrario, suele ser accesorio. Globalmente, las categorías de intervención de los sustitutos son sólo dos: (1) mostrar, preservando el original (las joyas falsas); (2) presentar aquello cuyo original no se puede traer al museo, bien debido a su volumen (maqueta de la Acrópolis, Escayolas del Museo de

²⁷⁴ A Desvallées: «Un tournant de la muséologie», *Brises*, 10, septiembre de 1987, p. 8.

Monumentos Franceses, etc.),²⁷⁵ bien debido a la imposibilidad de separar el objeto de su marco (Lascaux). El objetivo más común de los sustitutos es poder cumplir la doble misión de preservar (conservación) y de mostrar (didáctica). Estos sustitutos explotados desde los orígenes del museo, hace dos siglos, no requieren en su mayoría ninguna técnica sofisticada, a no ser el molde. En algunos casos, tratándose en especial de cuadros, se recurre a la fotografía, que, colocada entre los originales, hace las veces de «fantasma», como los marcadores que se utilizan en las bibliotecas para marcar el sitio de una obra en préstamo.

Pero entonces, si la función habitual de los sustitutos es esa, ¿por qué se ha limitado su uso? y ¿por qué se sigue poniendo el grito en el cielo cuando algunas museografías los mezclan con los originales?²⁷⁶ En realidad, sustitutos de este tipo no son sino instrumentos anexos al servicio de una museografía de conservación, pero en ningún caso cuestionan ni la identidad ni los objetivos supuestamente fundamentales del museo. Hay que buscar el principio vital del museo imaginario en otro orden de cosas, en una verdadera mutación del sustituto, de donde se deduce la amenaza de que este cobre una importancia exagerada, que es lo que los profesionales temen implícitamente.

2. Sustitutos analógicos y sustitutos analíticos

El triplete de funciones: reagrupar-analizar-mostrar encuentra su pleno ejercicio hoy en la informática de los multimedia. La última de las tres operaciones, la más importante (mostrar), se realiza ahora gracias a la digitalización, a la imagen y a los sonidos de síntesis. Actualmente se dispone de instrumentos, como el cederrón que son verdaderos museos completos y portátiles de tal o cual categoría de objetos.²⁷⁷ Aun más, se puede llegar a decir que el objetivo del cederrón

²⁷⁵ Entre los ejemplos del segundo tipo se encuentra la presentación casi caricaturesca de la célula viva en Cité des Sciences de la Villette: el visitante realiza el sueño imposible: penetrar en el universo de la célula gracias a una maqueta a escala humana.

²⁷⁶ Pontus Hellström, por ejemplo, discrepa de la idea según la cual el sustituto podría ocupar un puesto igual al del original. Estima que sería un engaño. «Es la credibilidad de los museos [lo que está en tela de juicio] cuando se exponen originales y sustitutos como totalmente intercambiables; obviamente se asume el riesgo de que el público no se dé cuenta de que algunos objetos no son los originales. [...] El público, cuando se entera de que ha estado viendo sustitutos, no puede evitar sentirse defraudado e incluso indignado» («Originaux et objets substitutifs dans les musées», *ISS* 8, octubre de 1985, p. 55).

²⁷⁷ René Berger recuerda, por ejemplo, la experiencia de la Micro Gallery abierta en Londres por la National Gallery en 1991 («Art et technologie au seuil du XXI siècle», *Les cinq sens de la création*, bajo la dir. de M. Borillo y A. Sauvageot, p. 158).

no es describir un museo, como pretenden hacer los que se venden junto con las guías turísticas, *sino sustituirlo*. El conocimiento se adquiere de forma más eficaz gracias a los multimedia; por ejemplo, es posible manipular la imagen para analizarla mejor, suprimiendo colores, modulando contrastes o luminosidad, modificando la trama, etcétera, revelando así nuevos aspectos de la obra. Se logra presentarle al público, no sólo objetos o su simulacro —para lo cual sirven perfectamente los moldes de escayola de las gipsotecas—, sino también espacios experimentales. La presencia material del objeto, al ser cognitivamente —y quizás incluso intuitivamente— inútil, se revela como lo que realmente es, el fetiche de la sacralidad del arte. Al ejercerse mejor las tres funciones que acaban de ser mencionadas por mediación de los sustitutos, y al lograr evitar los deslizamientos hacia la simbólica humanista, cabe preguntarse una vez más, y legítimamente, si el museo institucional sigue teniendo razón de ser. Si nos planteamos, por un instante, el cierre de los museos institucionales, ¿qué tipo de sustitutos habría que conservar con vistas a la construcción del museo virtual? ¿Debe privilegiarse el sustituto analógico —el que crea la ilusión perceptiva— o el sustituto estructural o analítico?

Ciertamente, no todos los sustitutos son equivalentes: su variedad es grande y no dejan de presentar todo tipo de ambigüedades. Unos han aparecido por defecto, con un fin didáctico (como las copias clásicas de cuadros o los moldes en escayola de esculturas antiguas); otros han nacido en el propio contexto de la fetichización (imágenes piadosas, reproducciones de cuadros, etcétera, que pueden sugerir una presencia, incluso a veces con encantamientos, casi mágica); algunos intentan reproducir de la forma más fiel posible el original para crear esa ilusión (por eso se les da a veces pátina a las escayolas, para que tengan la apariencia del mármol, como sugerían ya Percier y Fontaine); otros, por el contrario, no conservan del objeto más que algunos de sus aspectos significativos (así es como, en su difusión popular, las imágenes piadosas, la iconografía de los santos, por ejemplo, se han visto reducidas a una especie de semiótica de los rasgos distintivos: la palma de los mártires, las llaves de san Pedro, el cerdo de san Antonio, la cruz de san Andrés, etcétera, otros tantos «diferentes», por utilizar el término que en orfebrería sirve para designar la figura que distingue dos troqueles, por otra parte idénticos).

En lo que se refiere a la ambigüedad del sustituto, por una parte, no es un fenómeno específicamente museal, ya que aparece tanto en la medicina clínica, para la deshabitación de los drogadictos, como en psicología animal con los señuelos

(Von Uexküll); por otra parte, hay que admitir que, en el marco del propio museo, el sustituto desempeña un papel importante en el culto fetichizante que actualmente se está denunciando. André Malraux consideraba que tenía una función patrimonial esencial: para él, la reproducción fotográfica en absoluto acababa con la sacralidad de la obra de arte, sino que contribuía a reforzarla, aportando simultáneamente el principio de una difusión más ampliamente democratizada y el instrumento de una apropiación simbólica gracias a la imagen y, por tanto, de una apropiación totalmente espiritual y purificada. Esta ambigüedad radica en el hecho de que el sustituto-imagen siempre corre el riesgo de convertirse en símbolo, es decir, en un significado espiritual del que no es más que el soporte, mientras que el valor real epistemológico del sustituto museal reside en la *banalización* que le impone al objeto al que ha de representar. No es siempre cierto que el sustituto pueda liberar al museo de sus problemas, por eso conviene determinar en qué condiciones concretas un sustituto puede ser musealmente satisfactorio.

En algunos aspectos, el sustituto puede parecerse a un *modelo*, en el sentido experimental y heurístico de la palabra, modelo que, como Georges Canguilhem demostró, sólo era epistemológicamente eficaz cuando difería del original: «En su *Éloge de Vaucanson*, Condorcet entendió perfectamente la diferencia entre una simulación de efectos, planteada con fines de juego o de mistificación, y una reproducción de medios —actualmente se habla de construcción de *pattern*— de cara a conseguir la inteligencia experimental de un mecanismo biológico. [...] En la experimentación analítica de tipo clásico se sabe que una de las condiciones favorables al descubrimiento reside en el desfase entre los resultados de la construcción basada en la hipótesis y los datos de la observación. Una buena hipótesis no siempre es la que lleva a una rápida confirmación que permita aplicar, a la primera, la descripción de un fenómeno a un esquema explicativo; es la que obliga al investigador, debido a una discordancia imprevista entre la explicación y la descripción, bien a corregir la descripción, bien a reestructurar el esquema de explicación».²⁷⁸ Así es como el mejor modelo de un ser vivo —que podría ser, si existiese, el robot más perfeccionado— es, sin lugar a dudas, otro ser vivo —un clon, y por lo tanto, de alguna manera, un original nuevo—. Pero un sustituto de ese tipo nos enseña poco más que el pato de Vaucanson, ese simulador de efectos capaz de andar y de picotear grano. El clon es demasiado idéntico al original y el

²⁷⁸ G. Canguilhem: «Modèles et analogies dans la découverte en biologie», *Études d'histoire et de philosophie des sciences*, pp. 309 y 315.

pato de Vaucanson demasiado diferente. Sin embargo, el principio, en cierto modo, es el mismo, ya que *los dos restituyen el aspecto intuitivo*; no son sino simuladores de efectos. Por el contrario, *el genoma*, es decir, el programa del vivo, no tiene ninguno de los aspectos sensibles del individuo desarrollado, pero se sabe que contiene el principio activo de su desarrollo, el código genético, su secuencia de ADN. El sustituto ideal sería el que garantizaría la síntesis de la apariencia sensible (*el clon* o el simulador de efectos) y de su principio explicativo (el genoma). Llamaremos al primero *sustituto analógico*, y al segundo, *sustituto analítico*.

1) El sustituto analógico. Hay que mencionar en primer lugar el límite y la paradoja de los sustitutos analógicos que intentan, bien reproducir punto por punto el original, tal y como hacen las copias de pintura o el Musée Grévin, el «museo de cera», bien simular su apariencia intuitiva (la fotografía de un cuadro, por ejemplo). Funcionan exactamente igual que si pusiéramos una esfera de agujas en un reloj de cuarzo inicialmente concebido para una numeración digital; la esfera de agujas restituye perfectamente la apariencia externa de un reloj mecánico. Obviamente los encontramos en los museos; son, por ejemplo, esos sustitutos que se pueden hallar en París, en la Cité des Sciences de La Villette, donde el visitante se sienta en la cabina de pilotaje de un avión supersónico para volar por simulación. La restitución de los efectos es, en esas circunstancias, especialmente espectacular. Otros sustitutos analógicos desplazan el museo fuera de sus paredes: son las fotografías tradicionales de obras de arte de las que A. Malraux se erigió en defensor en el *Musée imaginaire*. Más recientemente, el cederrón ha hecho una entrada espectacular en los museos y, gracias a esta nueva técnica de almacenamiento digital de las informaciones visuales, se pueden visitar todos los museos del mundo desde casa, apaciblemente sentados en un sillón; permiten incluso archivar colecciones enteras en un solo disco, y hasta construir un museo «virtual» de una categoría específica de objetos. Gracias a este nuevo soporte, se reúnen visualmente, en apenas unos segundos, piezas geográficamente alejadas por varios miles de kilómetros.

Pero el inconveniente de los sustitutos analógicos reside en el hecho de que sólo funcionan para la intuición sensible que intentan más o menos emular; confiscados por lo espectacular, apenas permiten el desarrollo del conocimiento. Por otra parte, utilizan la intuición sensible para sugerir temporalmente la ficción de otra situación cultural y no para la experimentación del espacio: instalado, por ejemplo, en una cabina de simulación, con guantes y casco, frente a

una panoplia de mandos y a una pantalla de vídeo, un alumno de enseñanza secundaria creará durante unos instantes que es piloto de un avión supersónico. ¡Otra relación con el espacio! dirán algunos... pues no: la verdadera experimentación espacial, la que sirve de base a las mutaciones sociales, la que desencadena seísmos, no tiene nada que ver con las técnicas aeronáuticas, es, sin duda, anterior a la cultura y le aporta su fundamento.

Del mismo modo, el sustituto fotográfico no constituye en ningún caso un esbozo de análisis, ya que se puede modificar continuamente la definición de una fotografía jugando con el efecto de trama, pero no es menos cierto que la fotografía de las esculturas (restitución efectivamente del todo analógica) ha permitido acercamientos, ha hecho descubrir aspectos inesperados y ha sugerido seriaciones, como bien demostró Malraux. En ese sentido, ha abierto tímidamente la vía a un conocimiento más científico, desde el momento en que permite trabajar efectivamente y volver a trabajar indefinidamente sobre un sustituto, sin alterar el original. «El enfoque de una escultura, el ángulo desde el que se toma y, sobre todo, *una iluminación estudiada* —la de las obras ilustres empieza a rivalizar con la de las estrellas— ponen un acento imperativo a lo que sólo había sido sugerido»²⁷⁹, escribe Malraux. Los trucajes fotográficos (como las variaciones de iluminación, la acentuación de los contrastes, la escala de objetos inicialmente desproporcionados) o los parentescos incidentales que se derivan de ello (sobre todo la vecindad de obras pertenecientes a culturas totalmente ajenas entre sí), esos trucajes y esos parentescos buscados por André Malraux pretendían, paradójicamente, evidenciar un sentido de la obra (mostrar la universalidad de lo humano por la fuerza de expresión de obras culturalmente heterogéneas) y no el análisis de su poder de sugestión sensomotriz, ni tan siquiera la de su propia estructura. La consecuencia de un enfoque de este tipo es, obviamente, el desconocimiento de la originalidad específica de cada cultura: la obra de André Malraux desafortunadamente contribuyó a aplastar, a enfrentar violentamente e incluso a borrar las diferencias étnicas en pro de una ilusoria y mítica concepción unificada de la humanidad. Finalmente, a la vez que favorecía una mejor democratización del acceso a las obras, la imagen permitía reforzar la sacralidad por ese poder mágico que se deriva naturalmente de la distanciamiento icónica.

Pero imperfección no significa diferencia. Y la paradoja del sustituto analógico reside en el hecho de que no es sustituto por diferencia de naturaleza respecto

²⁷⁹ A. Malraux: *Le musée imaginaire*, o. cit., p. 82.

al original, sino por imperfección, por defecto respecto a dicho original: imperfección del engaño (que no engaña más que muy parcial o temporalmente) o de la mera simulación de efectos (maquillar una máquina de ser vivo, darle a la escayola el aspecto del mármol, confeccionar joyas falsas por miedo al robo) o, asimismo, la imperfección de una restitución necesariamente siempre incompleta (fantasma del clon, es decir, de un mapa geográfico tan preciso que se identificaría con su objeto). Concebido simultáneamente para mostrar y salvaguardar el original, *el sustituto analógico es, desde el punto de vista museológico, poco más o menos, un simple doble del original —es decir, un original que se ignora—*, mientras que el sustituto analítico, estructural o generativo, no importa el término, es el esbozo del análisis del original, ya que su objeto no es tanto restituir la apariencia como revelar sus propias articulaciones y su propia lógica.

2) El sustituto analítico. En cuanto al sustituto analítico, se inscribe en un proyecto de conocimiento y no es sino *un rastro controlable del objeto*; además, se diseña deliberadamente *distinto al original* al que ha de representar. A título comparativo, por ejemplo, sabemos que la clasificación periódica de los elementos elaborada por Dimitri Mendeleiev sustituyó todas las muestras minerales en los laboratorios de ciencias físicas, ya que presenta de forma sinóptica el conjunto de los cuerpos simples en una disposición que simultáneamente informa de sus propiedades físicas y químicas (mientras que sólo el aspecto sensible de los cuerpos no siempre permite distinguirlos unos de otros) así como de sus relaciones recíprocas; permite, por otra parte, entender la inestabilidad de algunos cuerpos e incluso crear o producir algunos nuevos (los transuránicos). Hemos de repetirlo: la teoría de las «casillas vacías» en un sistema tabular ocupa un importante lugar en filosofía, al menos desde Leibniz (*La Combinatoria*) hasta Kant,²⁸⁰ pasando por d'Alembert; y su complemento, la *característica* o escritura codificada, ha guiado las reflexiones epistemológicas sobre clasificación en la época revolucionaria, desde Condorcet hasta Vicq d'Azyr.²⁸¹ Obviamente el problema que se plantea es si se pueden transponer estas observaciones a los productos del arte. He aquí algunos ejemplos concretos de manipulación museal de sustitutos.

²⁸⁰ «Ahora, las casillas vacías existen: sólo hay que rellenarlas...» (E. Kant: *Critique de la raison pure*, 1901, tr. fr.: Francesaygues et Pacaud, p. 96) (trad. esp.: *Critica de la razón pura*, Tecnos, 2002).

²⁸¹ M. J. A. de Condorcet: *Esquisse d'un tableau des progrès de l'esprit humain*, pp. 278-280; E. Vicq d'Azyr y G. Poirier: «instructions sur la manière d'inventorier et de conserver dans toute l'étendue de la république, tous les objets qui peuvent servir aux arts, aux sciences et à l'enseignement», en *La culture des sans-culottes*, pp. 175-242.

a) La creación de las bases de datos en el Museo Nacional de Artes y Tradiciones populares. Esta primera experiencia se llevó a cabo en un museo institucional que, a pesar de ser actualmente criticado y amenazado de cierre o de reconversión radical,²⁸² supo abrir sus puertas a los sustitutos. En efecto, en el marco de un museo de original concepción, fundado por el museólogo francés Georges-Henri Rivière, impulsado por una voluntad de análisis científico y considerado, a principios de la década de 1980, pionero en la aplicación de las nuevas técnicas, un equipo de investigadores trabajó en la creación de la base de datos del mobiliario doméstico²⁸³ en el Centre d'Ethnologie française (CNRS) del Musée National des Arts et Traditions populaires de París, bajo la dirección de Jean Cuisenier. El museo dispone de varios miles de expedientes, fruto de las encuestas efectuadas durante la última guerra mundial (arquitectura rural, mobiliario tradicional y objetos domésticos); dichos expedientes están compuestos por fotografías y dibujos a escala, así como por información extrínseca sobre el material, el uso, la denominación, el lugar de observación, la fecha, etcétera. Pero, salvo escasas excepciones, ninguno de esos objetos está en el recinto del museo: algunos permanecen en su lugar de origen, otros fueron destruidos y vendidos por sus propietarios de entonces. En efecto, es un *museo fantasma* o, más bien, un museo de fantasmas.

La digitalización de imágenes no existía en aquella época y, aunque hubiese existido, habría que haber sabido explotarla de forma provechosa. ¿Cómo proceder para conseguir una descripción satisfactoria de los objetos sin limitarse a una mera informatización estrictamente documental e integrando, asimismo, datos morfológicos de configuración? Pronto se vio que la única descripción pertinente sólo podía basarse en un modelo cuya teoría elaboró Marie-Salomé Lagrange y que ilustró en su tesis *Analyse sémiologique et histoire de l'art* (1973). Tras reunir el corpus, los objetos se recortan siguiendo sus articulaciones principales (principio de discretización), es decir, por categorías de información susceptibles de variar independientemente unas de otras, al estar cada objeto de un mismo corpus supuestamente construido según una misma estructura o según algunas estructuras-tipo previamente inventariadas; luego se establece el censo de las variaciones, las distintas formas que puede revestir un mismo elemento. Así

²⁸² Ya en 1991, Jean Cuisenier, muy consciente de las dificultades, se planteaba la finalidad de la institución cuya dirección acababa de abandonar. «Que faire des arts et traditions populaires?», *Le Débat*, 65, mayo-agosto de 1991, pp. 150-164.

²⁸³ Se trata de la publicación del EMT de la obra 909 (Encuesta sobre el Mobiliario Tradicional, efectuada entre 1941 y 1946). Cf. el número especial de *Ethnologie française*, 15, 3, julio-septiembre de 1985.

descrito, el objeto se traduce a una serie de informaciones cifradas según un *código convencional* (codificación descriptiva y, desde cierto punto de vista, modelización del código genético de la obra) y cada cifra representa la respuesta convencional a una pregunta. Este tipo de codificación permite describir los diferentes aspectos de una morfología en referencia a una estructura. El sustituto se resume, en ese caso, a esa fórmula codificada fácilmente archivable y que se presta a los más variados cálculos. Hemos de admitir que un sustituto de este tipo es, de por sí, deliberadamente incompleto y necesariamente imperfecto, ya que la lógica formal considera que un individuo es infinito en su alcance, es decir, que el inventario exhaustivo de los descriptores que se habrían de sumar para llevar a cabo su descripción corresponde, de hecho, a una lista infinita. Pero esta imperfección relativa queda compensada por su carácter eminentemente hipotético y estructural: ¿se tendrá en cuenta, por ejemplo, tal o cual rasgo que inicialmente puede parecer secundario o de menor importancia? La riqueza experimental será quien determine la pertinencia de la codificación descriptiva y quien decida en cada uno de los casos. De hecho, cualquier descripción codificada o sustituto analítico siempre está, por definición, sujeto a permanente revisión.

Ese trabajo sobre mobiliario doméstico que se realizó en el marco de las actividades de un gran museo institucional exigía unas fichas descriptivas previas al tratamiento informático de los datos: el investigador disponía de cinco fichas distintas para el armario, el aparador, el aparador de dos cuerpos, el platero, el reloj, etcétera, y, por ejemplo, para un armario se establecían las grandes categorías de información siguientes: de arriba abajo: la cornisa, el dintel, los montantes, las puertas, el larguero inferior, las patas; cada una de esas partes del armario era objeto de una lista de preguntas susceptibles, por su parte, de recibir un número *x* de respuestas. Superando ampliamente la mera preocupación documental, el objetivo perseguido por el equipo era establecer una *tipología*, es decir, una clasificación sistemática comparable, por ejemplo, a la de las ciencias de la naturaleza, la flora o la fauna.

b) Desarrollo de un software de estructuración de los conocimientos. Esta segunda experiencia, salvo algunas aplicaciones posteriores, se realizó al margen de los museos institucionales. Se trataba de presentar dos objeciones al planteamiento seguido en el estudio del mobiliario doméstico: por una parte, en cuanto al objetivo perseguido, es decir, la constitución de una tipología, pues la tipología es un modo de conocimiento demasiado pobre; ¿merecía la pena desplegar tanta ener-

gía para llegar a una mera clasificación? Y, por otra parte, en cuanto a los métodos mencionados, que no parecían realmente satisfactorios ya que los parentescos de estructuras no habían sido pertinentemente explotados (se habían utilizado tres fichas distintas para codificar objetos que tenían varios elementos estructurales comunes, como el armario, el aparador y el aparador de dos cuerpos), la codificación no dedicaba suficiente atención a la morfología de los objetos (no se establecía ninguna diferencia entre las distintas curvas de inflexión; se las designaba a todas con el término genérico de *contorneado*) y, finalmente, la informatización sólo se utilizaba como un método de comprobación y no de producción directa del conocimiento (se dejaba que cada investigador etnólogo construyera su tipología intuitiva para comprobar luego si los datos recogidos la confirmaban o la contradecían). Estas observaciones no deben interpretarse mal, en absoluto se trata de criticar aquel trabajo tan innovador para su época, sino de demostrar que ha abierto posteriores vías.

Tratándose de obras de arte, como suele ser el caso de los objetos de museos, la descripción deberá ser *exclusivamente morfológica-estructural* para no resultar totalmente inútil: una *descripción iconográfica* (por ejemplo, siguiendo el *Thesaurus Garnier*) no nos enseña nada sobre la obra, cuyo tema figurativo no es, en definitiva, más que un pretexto: hay cientos de maneras de figurar una natividad, un episodio de la guerra de Troya o una puesta de sol en el Adriático; sin embargo, el *análisis estructural* de la composición de un cuadro (como el estudio de los procedimientos de perspectiva, el índice de horizontalidad y de verticalidad, etc.) permite entender inmediatamente su identidad plástica y establecer vínculos con otras obras. Se pretendía saber qué se podía hacer mediante una descripción codificada, cómo se podía, gracias a ella, enriquecer el conocimiento. Se podrían dar muchos ejemplos de tratamientos estadísticos en este campo, especialmente el estudio de los capiteles iónicos griegos analizados por Kinu Theodorescu con una técnica gráfica de diagonalización de un cuadro de datos.²⁸⁴

En cualquier caso, el problema de *la atribución automática de los productos artísticos anónimos*²⁸⁵ resultó ser primordial, en la medida en que postula la fide-

²⁸⁴ D. Theodorescu: *Le chapiteau ionique grec (essai monographique)*, Ginebra, Droz, 1980.

²⁸⁵ Cf. B. Deloche: *Une esthétique expérimentale. Contribution à la théorie de l'attribution*, «Automatiser l'attribution», pp. 175-244, y B. Deloche, C. Lahanier y M. Jeanlin: «Attribution automatique des figurines au moyen d'un système expert», *Les figurines en terre cuite gallo-romaines*, París: La Documentation française, 1993, pp. 282-296. Se observará, por otra parte, que no se trata en ningún caso de disociar este análisis discretizante de sus referentes sensibles, se debe simplemente empezar por aprender modestamente lo dado, y los primeros instrumentos son ciertamente demasiado analíticos. Sobre este tema, véase el texto de Mario Borillo y Anne Sauvageot: «Comment la dimension sensorielle de l'oeuvre se greffe-t-elle sur sa structure formelle?», *Les cinq sens de la création*, pp. 9-12.

lidad de un artista con ciertas normas de composición y, al mismo tiempo, la lógica implícita de la propia obra. Ser capaces de identificar al autor de una obra, como hacen los conocedores del mercado del arte, y que no sea intuitivamente, ¿no es la mejor forma de demostrar que se tiene de ella un conocimiento objetivo? Tomemos el ejemplo de la sillería (sillones y sillas) de la escuela lionesa del siglo XVIII, que ha sido el primer campo de aplicación del método mencionado, un fichero fotográfico —por lo tanto analógico— sirve de soporte visual para una base de datos codificados en la que cada elemento de sillería se sustituye por su fórmula numérica (una serie de números que responden a 13 preguntas morfológicas numerada de A a M). Esa pareja —fichero manual/base de datos informatizada— constituye el verdadero Museo de la Sillería de Lyon, que nunca existirá *in concreto*, ya que nunca estarán todos esos objetos físicamente reunidos en un lugar único, aunque sólo fuese para una exposición temporal; este museo virtual es un museo abierto, capaz de acoger en cualquier momento nuevos especímenes y de reestructurarse en función de esta apertura. A diferencia de una colección material, permite todo tipo de comparaciones y todo tipo de cálculos: por ejemplo, el estudio sistemático de la relación entre la morfología del objeto y sus datos extrínsecos (lugar, fecha, autor). De ahí la idea de un software de atribución automática, basado en las correlaciones entre rasgos morfológicos (constantes, exclusiones, implicaciones). Este software analiza sistemáticamente el conjunto del corpus y produce una base de reglas de reconocimiento de cada clase inicialmente declarada: en este caso, son ebanistas de sillería, como Nogaret, Canot, Chélant, Levet, etcétera; existe para cada uno de ellos una lista de reglas que permiten reconocer sus respectivas producciones. Cuando se estudia un espécimen cualquiera, el programa compara su descripción codificada con la lista de las reglas que responden a un ebanista específico; si dicha descripción contradice una o varias de esas reglas, la atribución queda rechazada; en caso contrario, es aceptada. Antes de iniciar la prueba, se puede también formular una hipótesis; en este caso, el programa indicará las razones del rechazo de atribución, es decir, aportará la lista de las reglas contradichas por la descripción propuesta. Aplicaciones en ámbitos tan diversos como *las estatuillas galo-romanas de tierra cocida* y *las jarras de estaño occidentales* permitieron demostrar la potencia relativa de este análisis (el propio software aporta la estimación de su fiabilidad: porcentaje de reconocimiento e índice de discriminación).

Probablemente se piense que la atribución de las obras de arte anónimas es un resultado muy lejano, tanto de la constitución de las colecciones en los museos

como de la medida del impacto sensomotriz de las percepciones. Pero hay que empezar por cosas sencillas para poder acceder progresivamente a cuestiones y conocimientos más complejos: más allá de su impacto evidente en el mercado del arte, la atribución permite establecer de forma experimental la pertinencia de los análisis, sustraer la estética del ámbito de las aproximaciones empíricas y definir un estilo como una serie de reglas lógicamente combinables entre sí y capaces de generar la morfología del objeto; esto explica la propuesta de llamar sustituto *generativo* al sustituto analítico, en referencia a los trabajos del lingüista americano Noam Chomsky, teórico de la gramática generativa. Por otra parte, la relación con el impacto perceptivo sobre el receptor se manifiesta en la medida en que es posible considerar el principio organizador de una serie de obras *como un conjunto de reglas calculables*. La red de reglas se transcribe entonces en forma de árbol (más concretamente, como un grafo orientado) que constituye la estructura del corpus y que puede escribirse en forma de reglas (gramática generativa) que a su vez permiten generar la totalidad de los individuos del corpus: cada descripción codificada que se corresponda con el recorrido del árbol de reglas es susceptible de pertenecer al corpus. De modo que, mediante las reglas extraídas de un corpus específico, se pueden producir —o «generar»— no sólo el conjunto de los especímenes del corpus de referencia, sino también todos los especímenes virtuales coherentes con las reglas procedentes del análisis del corpus, es decir, lógicamente posibles aunque inexistentes.²⁸⁶ Esta investigación no ha hecho sino retomar y trasladar al campo de las aplicaciones de la informática aquellos métodos que proponía en 1928 Vladimir Propp en su obra *Morphologie du conte*, inspirada a su vez en la *Métamorphose des plantes* de Goethe. Propp cita precisamente la frase que abre uno de los capítulos de este último libro; escribe Goethe: «Estaba absolutamente convencido de que un tipo general basado en transformaciones pasa por todos los seres orgánicos y que se puede observar fácilmente en todas las partes de un corte medio [...]. La proto-planta (*Urpflanze*) será el ser más sorprendente del mundo [...]. A partir de este modelo, se podrán inventar plantas hasta el infinito, y deberán ser consecuentes, es decir, aunque no existan, podrían existir».²⁸⁷

²⁸⁶ Un estudio de este tipo fue realizado en colaboración con Bernard Duprat y Patrick Denis (Laboratorio de Análisis de las Formas —LAF— de la Escuela de arquitectura de Lyon) siguiendo el ejemplo de la producción de la internacionalmente reconocida agencia de arquitectura de Lyon: Jourda, Perraudin y Partenaires (JP). La serie de reglas ha permitido esbozar algunos proyectos ficticios acordes con la producción de los arquitectos citados.

²⁸⁷ Le debemos a Elizabeth Décultot las referencias exactas de este texto de Goethe citado por Propp. Se trata de unos bocetos autobiográficos de Goethe en el *Hamburger Ausgabe* de Erich Trunz (Johann Wolfgang von Goethe: Werke, ed. de Erich Trunz, 14 vols., ed. rev. y corr., München, 1981), vol. 10, p. 436 (apuntes de Goethe sobre el año 1790).

A partir de ahora extrapolación e interpolación son posibles. La obra de arte ya no está aislada en una unicidad sacralizadora, o replegada en sí misma, sino que está estrechamente vinculada al conjunto cultural al que pertenece: Henri Focillon decía «Los croquis de Rembrandt pululan en la pintura de Rembrandt», haciéndose eco de Charles Baudelaire, que afirmaba: «Un cuadro armónicamente llevado consiste en una serie de cuadros superpuestos...». Un estilo es, por tanto, una unidad lógica que equivale a un abanico de reglas que permiten producir un conjunto de obras. El verdadero museo informatizado, aquel que se basa en el análisis real del producto artístico, debería ser, en definitiva, un verdadero instrumento de investigación y de conocimiento y convertirse en el instrumento de una *estética experimental*, la única verdadera ciencia del arte, ciencia que desborda ampliamente el campo artístico tal y como suele definirse en la sociedad occidental. Una vez definido el modo de captación objetiva del estilo de una obra, o de una serie de obras, se podrán aplicar métodos comparables a todos los datos perceptivos, se les reconozca o no su pertenencia al arte.

Esto permite medir mejor el punto muerto actual en el que se encuentra la informatización de las colecciones y las deficiencias de la informática documental. El sustituto informático o digital no podrá ser válido a no ser que los datos tratados sean datos del tipo morfológico-espacial y, en cualquier caso, si no excluyen ese verdadero archivo de lo sensible. No obstante, la introducción de este tipo de datos, así como la suma de los datos introducidos, es incomparablemente más pesada que la mera introducción documental. La ausencia casi general de este tipo de datos en las bases informatizadas de los museos contemporáneos es la prueba de que su informatización ha sido, por lo general, incorrecta. En efecto, desde mediados de la década de 1980, la casi totalidad de los museos, pequeños o grandes, han intentado dotarse de herramientas informáticas e introducir los datos del inventario de sus colecciones. Sin duda se pueden catalogar obras de arte en un museo, como se lleva haciendo desde hace tiempo con los libros de las bibliotecas (clasificándolos, por ejemplo, en función de su iconografía, de lo que representan, etc.); pero se suele olvidar que la catalogación *temática* se adecua a ese objeto específico que es el libro, pero que sólo muy imperfectamente se adapta al producto artístico, que es, como sabemos, ante todo *intuitivo*. La informática documental no trata lo esencial, no tiene en cuenta más que los aspectos extrínsecos, cosa que, sin duda, tranquiliza a los conservadores que piensan que, aunque informatizada, la obra de arte se escapa y siempre se escapará de la garra científica... En efecto, hasta una base de imágenes catalogada en un cederrón no

deja de ser, a la luz de esta problemática, un instrumento bastante malo, o al menos muy insuficiente, ya que es puramente documental: ciertamente permite buscar con rapidez una imagen a partir de criterios cruzados, como la localización o elementos de ornamentación, pero no restituye la estructura de la imagen, el vínculo morfológico implícito que permite establecer los parentescos; no vehicula ningún conocimiento real del producto artístico y, por otras razones, no vale mucho más que el supuesto análisis científico que sólo estudia el soporte (el análisis físico-químico de los pigmentos, por ejemplo). Aun digitalizada, una imagen puede seguir perteneciendo a los sustitutos analógicos.

El recurso a los sustitutos no es, por tanto, la panacea que va a permitir resolver las seculares dificultades históricas del museo: la simulación de los efectos por sustitutos analógicos como el holograma o la imagen en tres dimensiones no suele ser sino una atrevida prolongación de la museografía tradicional, e incluso a veces refuerza el fenómeno de fetichización; había que recurrir, por tanto, a otro tipo de sustituto (el sustituto analítico, estructural o generativo) capaz de excluir los objetos y, al mismo tiempo, de posibilitar la constitución de un conocimiento objetivo y racional de los procesos de puesta en espacio; respecto a esta considerable conquista, la mayoría de los museos probablemente se han equivocado al practicar una informatización puramente documental de sus colecciones.

3. La medida de lo sensible: de las gipsotecas a la imagen digital

En general, contra las tesis que acaban de ser presentadas, se esgrimen dos objeciones que llevan a plantearse la vuelta al sustituto analógico y probablemente también al propio museo, ambos entendidos como instrumentos principales de presentación de la intuición sensible.

1) No se pueden eliminar definitivamente los originales en pro de los sustitutos. Esta objeción, exenta de cualquier enfoque sacralizador, se suele formular así: el sustituto nunca puede restituir la totalidad del original, por tanto, hay que conservar de todos modos los originales; ¿quién sabe si un día no existirán otros enfoques que permitan abordarlos de otra forma? Según esta objeción, la referencia a la tabla de Mendeleiev no se sostendría en este contexto, porque la naturaleza aporta con profusión sustancias químicas, cosa que no sucede con los productos artísticos. Sin caer por ello en la fetichización, se debe conservar al menos el ob-

jeto de estudio. Esta objeción podría rebatirse con bastante facilidad si insistimos en que lo importante en el objeto de estudio —en este caso, el arte— es la puesta en espacio, y que el resto es tan secundario como puede serlo en física-química el aspecto sensible de la muestra sobre la que se trabaja, por ejemplo, la forma de un lingote de metal. ¿Qué se pierde de un original en su sustituto? En el peor de los casos, su materia. Pero, ¿dicha materia es absolutamente esencial para una realidad cuya esencia es ante todo de orden plástico? A diferencia de la muestra mineral, en un laboratorio de ciencias físicas, las propiedades de la materia pertenecen a los caracteres extrínsecos del producto artístico; no se puede, obviamente, decir lo mismo de la textura o del color, que son ante todo propiedades sensibles y por ello primordiales. En consecuencia, la profusión de obras comparables desde el punto de vista del espacio inducido es evidente, y no se ha de olvidar que Malraux demostró la considerable importancia del estudio de los «pequeños maestros» para el conocimiento de un estilo.

2) También cabe subrayar la insuficiencia de los sustitutos analíticos que carecen de *dimensión sensible*. Esta segunda objeción parece mucho más seria; en efecto, aunque ya no haya que demostrar la fragilidad heurística de los sustitutos analógicos, hay que admitir, sin embargo, que son mucho más elocuentes para nuestra intuición que un cuadro de cifras o que una secuencia codificada, como comparar un clon con una secuencia de ADN. Este argumento puede revestir dos aspectos complementarios.

a) En primer lugar, ninguna fórmula matemática podrá nunca sustituir la intuición, al igual que un texto nunca podrá sustituir el espectáculo de un paisaje o el encuentro con un rostro humano; esto explica las reticencias de Régis Debray para introducir en el museo ese tipo de sustitutos: «Los museos, como los coleccionistas, tienen dificultades para exponer, almacenar o presentar “modelos generativos” de posibles abiertos a la imaginación lúdica de los visitantes. Un programa informático no es un opus, sino una matriz de innumerables operaciones. Esta falta de monumentalidad puede resultar anecdótica, y sin duda se inventarán nuevos modos de circulación para las “artes tecnológicas” (como se llaman las artes propias de la era visual)».²⁸⁸ Una fórmula codificada (es decir, el código

²⁸⁸ R. Debray: *Vie et mort de l'image*, pp. 395-396 (trad. esp.: *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente*, Paidós Ibérica, 1998).

genético de la obra, su genoma), por muy precisa y fecunda que sea, no deja de ser una serie de cifras, no puede ser, por tanto, considerada como un equivalente satisfactorio de un cuadro, de una escultura, de un monumento o de un objeto de arte como un mueble, porque, *en efecto, carece de la dimensión intuitiva sensible*, es decir, lo que le permitía presentarse a la percepción de un espectador, cosa que sí permitía el sustituto analógico... Si retomamos el ejemplo anteriormente mencionado, hablar del larguero «torneado» de un armario no quiere decir gran cosa, dada la cantidad de posibles trazados a los que puede aplicarse el término. En efecto, sólo cuentan las curvas y contracurvas, su orden, su ordenamiento, su grado y sus inflexiones, etcétera. Una descripción escrita no permitirá casi nunca diferenciar, en función de sus rasgos morfológicos, dos objetos distintos. La codificación estructural debía evitar la trampa de la introducción de datos conceptuales, so pena de ineficacia, para seguir siendo lo más fiel posible al carácter sensible del objeto; una buena codificación debería permitir redibujar manualmente el objeto o hacerlo dibujar nuevamente por un autómatas; la codificación no es buena más que con esa condición, ya que, sin la implementación efectiva de esta última condición, la fórmula codificada pierde uno de los aspectos irreductibles del objeto: el espacio propio que ocupa. Conviene, por tanto, identificar el medio que permita restituir la dimensión intuitiva sin quedar atrapado en ella, que permita pasar de la curva a su ley y recíprocamente; en definitiva, ir desde la intuición a la razón de sus efectos.

b) Hemos de destacar, además, los límites con los que se enfrenta hoy la ambición de una automatización completa de la cadena de identificación de un objeto, siguiendo las cuatro etapas siguientes: (1) digitalización o introducción automática de la imagen por medio del escáner; (2) elaboración de la mejor estructura de codificación, la más económica y la más diferenciadora a partir de un corpus restringido; (3) extracción de las reglas de reconocimiento; (4) aplicación de las reglas a un espécimen cualquiera.²⁸⁹ La digitalización de la imagen, una de las conquistas más recientes y más espectaculares de la era informática, ofrece un instrumento perfectamente adecuado para el reconocimiento de las formas (mediante, sobre todo, el cálculo de ecuaciones y curvas) y permite considerar esa práctica como perfectamente posible. Y, aunque la automatización completa no se haya

²⁸⁹ Se realizaron unas pruebas, a principios de la década de 1990, en colaboración con la Escuela Nacional de Obras Públicas del Estado (ENTPE, Vaulx-en-Velin), cuyos resultados no fueron concluyentes, porque las fotografías explotadas no habían sido concebidas en principio para un reconocimiento automático y tenían demasiados «ruidos de fondo».

materializado aún totalmente por falta de medios financieros y de tiempo, pero en ningún caso por imposibilidad teórica o técnica, hay que reconocer la indiscutible eficacia del planteamiento, que ya funciona con la introducción manual de la descripción codificada. Este resultado demuestra al menos la compatibilidad entre cierta categoría de obras de arte (analizables en términos de estructura) y el rigor lógico y objetivador de un planteamiento cognitivo. Cabe reconocer, sin embargo, que un planteamiento como este no es válido para cualquier forma de obra o de producto artístico. Si la arquitectura clásica se presta, por lo general, gracias a sus alineaciones, superposiciones, simetrías y repeticiones, por el contrario, algunos edificios modernos son totalmente ajenos a esta organización: por ejemplo, no sería pertinente aplicar a la capilla de Ronchamp de Le Corbusier un esquema estructural eficaz para el análisis de iglesias románicas, ni tampoco se podrá analizar con la parrilla de análisis que sirvió para el estudio de la sillería francesa del XVIII el sillón de Gaudí expuesto en la Casa Calvet en Barcelona; lo mismo sucede con aquellos cuadros que carecen de una estructura latente: es el caso, por ejemplo, de los productos del arte informal, la pintura de Jean Bazaine, la de Antoni Tàpies o la de Wols. Hemos de admitir que existe una categoría de obras de arte y de imágenes que no son realmente discretizables y, por tanto, debemos crear nuevas técnicas de captación con la ayuda de los instrumentos que ofrecen las matemáticas contemporáneas (R. Thom), es decir, pensar los objetos en términos de campos, como variaciones de un *continuum*. La digitalización de la imagen ofrece, sin lugar a dudas, múltiples perspectivas en este ámbito. El uso de píxeles discontinuos permite, paradójicamente, restituir lo continuo, pero probablemente estemos todavía muy lejos del control perfecto de esta nueva forma de enfoque. Frente a esta dificultad de comprensión de algunos aspectos irreductibles de lo sensible, ¿no habría que volver, en cierto modo, a los sustitutos analógicos?

De ahí la idea de rehabilitar experimentalmente antiguos sustitutos, lo que significa encomiar los museos de moldes de yeso, también llamados *gipsotecas*. Probablemente esa sea la razón por la que hoy podemos plantearnos muy seriamente salvaguardar sustitutos considerados obsoletos en términos de tratamiento estructural, a condición, claro está, de no venerar esos antiguos sustitutos como nuevos originales. Esos museos de moldes florecieron en Francia y, en general, en toda Europa a finales del siglo XIX, en las Universidades, paralelamente a la enseñanza de la historia del arte y de la arqueología, nueva en aquella época. Durante tiempo se los consideró como malos sustitutos, ya que sólo restituían la apariencia de las obras, mediante un material mediocre, procedente de la logís-

tica de la construcción: la escayola (producida a partir del yeso). No obstante, viendo la incapacidad de las técnicas analíticas y estructurales para captar realmente el aspecto sensomotriz de una obra, estamos tentados a cambiar de opinión, ya que, repetimos, nunca una fórmula numérica podrá sustituir una intuición sensible, aunque genere las reglas capaces de producirla en tanto que efecto perceptible para el espectador.

Bajo ese prisma, los moldes no sólo tienen valor por la mera ilusión sensible que restituyen, por ejemplo, la sensación de estar al pie del Partenón en el siglo IV, eso que buscan, más o menos abiertamente, los clientes fetichistas de la boutique del Louvre o del British Museum, sino que su valor reside esencialmente en *su diferencia respecto al original*, al que le amputan deliberadamente algunos elementos susceptibles de crear confusión, como el color o el grano de la materia. Obviamente hay que evitar considerar esos moldes como originales de segunda fila —cosa que a veces apetecería hacer hoy, teniendo en cuenta su antigüedad relativa y porque ignoramos su posible función experimental—, porque *su estatus de falsificación o de reproducción* es primordial: tienen que servir sobre todo por su neutralidad cromática (puesta entre paréntesis experimental del color), para evidenciar la naturaleza de los espacios puestos de manifiesto.

Si hubiera que asignarles una función a los museos de moldes, es decir, una razón para conservarlos con preferencia sobre algunas colecciones de originales y a pesar de su carácter obsoleto, se podría recurrir al símil del *placebo* frente a la *metadona*. El *placebo* tiene la apariencia material de un fármaco (pastilla o comprimido) pero es, desde el punto de vista farmacológico, completamente neutral; sin embargo, la *metadona* es una verdadera droga destinada a deshabituar progresivamente al paciente, colmando su déficit periódico y reduciendo su estado de drogadicción. La *metadona* se limita a restituir los efectos sin algunos de los inconvenientes de la droga, mientras que el *placebo* permite medir la eficacia real de un medicamento. Una de las funciones de los museos de moldes podría ser precisamente medir la eficacia sensomotriz real de las obras presentadas.²⁹⁰ Cualquier modificación del objeto, de su ubicación, de su ángulo de presentación o de su aspecto sensible puede ser entendida como una especie de puesta entre paréntesis experimental. Cualquier museo, aun el más tradicional y convencional, contiene en su principio una parte de abstracción vinculada a la «descontextualización»

²⁹⁰ Cf. G. Deloche: «Pourquoi sauver les musées de moulages?», primer encuentro de Lyon sobre la fabricación, restauración, conservación y exposición de objetos de escayola, Lyon, Musée des Moulages, 9-10 de diciembre de 1994. Publicado en *Modèles et moulages*, Lyon, 1995, pp. 75-85.

de la obra. Es lo que podríamos llamar una *abstracción controlada*, de la misma categoría que la supresión del color en los moldes o la supresión (parcial) de la tercera dimensión en la imagen fotográfica; ya por eso son un instrumento experimental de control de la recepción de intuiciones de espacio, evidentemente muy rústico e imperfecto, pero relativamente eficaz. Mientras que la gipsoteca era otrora un museo por defecto, una modesta reproducción a tamaño natural para el uso didáctico de estudiantes que no podían desplazarse a Roma o a Atenas, museo por defecto que sirvió no obstante de trampolín para un proceso simbólico de reapropiación patrimonial (un papel de simple imagen piadosa, si se quiere), actualmente se le abre la posibilidad de una nueva misión, la de la exploración del condicionamiento sensomotriz que caracteriza las civilizaciones pasadas o contemporáneas. Y eso es lo esencial: no un producto cultural tardío venerado y embalsamado como una momia, sino la fuente clara, el principio «dinamogénico» de una civilización, origen radical de las formaciones simbólicas. Bajó ese prisma, las gipsotecas *muestran* con total naturalidad figuras a tamaño natural en el espacio, tal y como deberían hacerlo todos los museos. Seguramente son los rudimentos apenas esbozados de futuros laboratorios de experimentación entre los que el museo tradicional no es más que un caso particular. Desempeñan de alguna manera un papel similar al de los verdaderos simuladores de vuelo (generalmente un instrumento de entrenamiento para el combate) frente al simple engaño de lasseudocabinas de pilotaje de La Villette anteriormente mencionadas. *La simulación es una verdadera experimentación* y no una mera restitución de efectos, ya que incluye el control de los parámetros en juego, pudiendo hallar perfectamente aplicación en la estética con la presentación intuitiva de espacios posibles. Por eso, a pesar de su carácter quizá demasiado analógico y empírico, el museo de los moldes es una *síntesis interesante de los dos tipos de sustitutos*, es decir, de la presentación intuitiva (sustituto analógico) y del sustituto analítico; desde ese punto de vista se libra parcialmente de las distintas objeciones que pueden plantearse al museo tradicional. Nada impide imaginar, en cualquier caso, otros modos de presentación intuitiva que, precisamente, son las perspectivas actualmente abiertas por las técnicas de tratamiento por la imagen.

¿Cómo se puede medir el impacto sensomotriz de una percepción sensible? El museo, la galería, la exposición temporal o incluso el libro de arte son simultáneamente modos posibles de presentación intuitiva y —por su abstracción controlada— herramientas de experimentación; por ello todos tienen un valor heurístico. El problema sigue estando en saber cuál es la herramienta más eficaz para

el objetivo planteado. Esto nos remite, en algunos aspectos, al planteamiento ya mencionado de los psicofísicos del siglo XIX, como Gustavo Theodor Fechner, con la diferencia de que Fechner intentaba medir la apreciación subjetiva de la belleza para demostrar que esta estaba vinculada a fundamentos objetivos. Aquí, por el contrario, la hipoteca del valor de la belleza se ha levantado en favor del estudio de las relaciones entre la simulación objetivamente medible (el orden espacial de una percepción, *su espacio inductor*) y la irreprimible motricidad que va a provocar en el espectador (*su efecto inducido*, que debe ser también cuantificable). Las perspectivas indicadas anteriormente sobre la interpolación y la extrapolación pueden aplicarse perfectamente en la medida del impacto sensomotriz: en efecto, nada impide proponer experimentalmente a ciertos sujetos, en lugar de imágenes fotográficas tradicionales, imágenes de síntesis,²⁹¹ y hacerlas variar; controlando entonces el estímulo enviado, tras lo cual sólo se necesitan las herramientas que permitan apreciar sus efectos.²⁹²

Si la imagen digital se convierte en uno de los pivotes de las ciencias cognitivas,²⁹³ ¿cuáles son las perspectivas que abre la digitalización de la imagen? ¿Se puede plantear una experimentación científica verdadera sobre aquello a lo que el museo de moldes sólo permite un mediocre acercamiento empírico? La imagen fotográfica sigue siendo un sustituto demasiado analógico, mientras que la imagen digital puede llegar a ser, según la forma en que se utilice, un sustituto analítico válido: fundado en el principio de la sustitución por un número finito de píxeles de un original real supuestamente infinito, se basa a su vez en el principio de la discretización. Sólo la discontinuidad permite el análisis: la imagen digitalizada puede ser modificada, modulada, con respecto al contraste, a la luz, a la paleta, etcétera, y también puede ser objeto de cálculos diversos (densidad, nivel de verticalidad, polaridad, etc.). Es interesante a veces, para evidenciar por ejemplo la estructura espacial, analizar cuadros a partir de fotografías en blanco y negro: algunos aspectos estructurales, a veces obviados por la riqueza cromática de la imagen, se revelan espontáneamente. Del mismo modo, permite trabajar sobre las sombras y los reflejos, provocarlos o suprimirlos. Actualmente, la infografía —y especialmente la di-

²⁹¹ Como las que se utilizan hoy en los juegos de vídeo o las nuevas técnicas informáticas del retrato-robot utilizadas por la policía.

²⁹² R. Arnheim apunta, por ejemplo, a propósito de las planchas del test de Rorschach, que el uso que propone el autor es, cuando menos, incompleto, y que «un análisis perceptual de las planchas permitiría una comparación de las interpretaciones individuales con las propiedades objetivas de los estímulos» (*Toward a psychology of art*, p. 88).

²⁹³ La obra de Ph. Quéau, *Eloge de la simulation*, propone una verdadera profesión de fe cognitivista en 33 propuestas (1: el cerebro es una caja negra; 2: una «espectografía» de los posibles pensamientos permitiría un reparto estadístico y estructural de los tipos de conceptos, etc.), pp. 164 y ss.

gitalización de un objeto en tres dimensiones— prepara y plantea el análisis, permite resolver la pobreza de los efectos de facsímil típicos del sustituto analógico. Aún más, la combinación del tratamiento de las imágenes en tres dimensiones, con procedimientos ópticos como el holograma o las gafas polarizadoras, así como con el desarrollo de los cascos, guantes y otros captadores sensoriales, va a permitir poner a prueba las relaciones del sujeto con un espacio ficticio. En cierto modo se puede decir que la imagen digital y el conjunto técnico al que pertenece realizan, en mayor medida que los moldes, la síntesis de los dos aspectos irreductibles de un buen sustituto: a saber, que sea analizable, es decir, que ofrezca una verdadera posibilidad de estructuración y no sólo una totalidad rapsódica y desordenada, y que restituya efectivamente la intuición sensible a la que responden los análisis.

Sin embargo, por una parte, la digitalización de la imagen no es definitiva —como tampoco lo es la propia imagen— y permite, pues, la identificación de múltiples procedimientos de estructuración (según el índice de verticalidad y de horizontalidad, la polaridad o las curvas de nivel cromáticas, por ejemplo) y, por otra parte, la traslación de los parámetros digitales a imagen perceptible, y viceversa, se hace mediante un proceso automático perfectamente racional y enteramente controlable. Más allá de cierto umbral de definición, la imagen digital es para la percepción una verdadera imagen, idéntica en finura a la imagen perceptiva real; hoy existen incluso cámaras susceptibles de grabar una imagen fotón por fotón, y, en este tipo de imagen, todos los parámetros son igualmente controlables. De este modo, la manipulación moderna de la imagen cubre más metódica y enriquecedoramente las ambiciones del arte (manipular ilimitadamente formas y espacios de modo experimental) y la operación de abstracción controlada que ya esbozaba, aun sin saberlo, el museo tradicional mediante la «descontextualización» que imponía a los productos del arte. Esa «descontextualización» no era sino un mero caso particular, uno de los múltiples aspectos posibles de la manipulación de imágenes que las técnicas recientes han hecho posible. La imagen así tratada probablemente sólo es el primer paso hacia un aprendizaje del control de los espacios mediante la simulación.

EL MUSEO VIRTUAL

Virtualidad del arte y del museo, figuras del museo paralelo, museo imaginario, debates sobre sustitutos, son las piezas de un puzzle que ahora hay que inten-

tar ensamblar. Pero, evidentemente, la cuestión del museo virtual no ha de plantearse en términos de existencia —realidad o utopía—, sino en términos de sentido. ¿Cómo es que el concepto de museo virtual puede aplicarse tanto a los museos institucionales, como a las perspectivas abiertas por la transformación de los medios de comunicación a la que estamos asistiendo? No se trata de debatir sobre una supuesta sustitución del museo por esa proeza técnica, tan ingenua como futurista, que sería esa especie de *cibermuseo*,²⁹⁴ sino más bien de entender cómo pueden entrar las distintas manipulaciones de imágenes —por ejemplo, los intentos de experimentación de espacios enteramente inventados por el hombre— en el marco de una reflexión sobre lo museal.

1. Museo institucional y museo paralelo

El museo virtual no es, pues, una nueva figura de museo, modernizado y técnicamente regenerado y que, en cierto modo, vendría a sumarse a las experiencias descritas en las páginas anteriores, sino que, por el contrario, es un punto de vista o una integración de puntos de vista; como lo sería un *lugar* frente a su sitio objetivo de referencia, ejemplo que utiliza Jean-Clet Martin para caracterizar lo virtual.²⁹⁵ Y si el museo paralelo, el de los sustitutos, no se confunde con el museo virtual, aunque tenga una parte evidente de virtualidad, es porque no es ni concebible ni comprensible fuera del campo problemático que abre el museo virtual: entre el museo tradicional y el museo paralelo se ha producido un desplazamiento entre una instancia empírica y sus condiciones teóricas de posibilidad. Si examinamos brevemente el cuadro de la página siguiente y comparamos el planteamiento del museo paralelo con el razonamiento implícito de un museo institu-

²⁹⁴ : Cabe considerar como figuras de ese supuesto cibermuseo las páginas web que reivindican ese estatus en la red? Por ejemplo, si se consulta en el buscador Altavista el término *Cibermuseo*, remite al museo de la publicidad en la Unión Central de las Artes Decorativas (www.museedelapub.org) y al Cibermuseo de Sahel (www.musee.bl/intro-f.htm), página elaborada por el Musée canadien des civilisations; la investigación sobre la expresión selecciona páginas como el Musée virtuel de la Nouvelle France (www.mvnf.musee.digital.ca/somm-fr.htm), el Musée virtuel d'art contemporain de Lausana (www.esf.ch/musee/artist.html), pero también páginas privadas, como el Museo Virtual de los Cerditos (www.multimania.com/museecochon/), que ofrece, junto a fotos de cochinitos premiados, recetas de cocina, cuentos, fábulas, etcétera.

²⁹⁵ J.-Cl. Martin: *L'image virtuelle*, Paris: Kimé, 1996, pp. 16-19: «Un lugar es algo inmaterial sin ser por ello una abstracción etérea. Es más bien aquello que, dentro del sitio, abre una perspectiva, un punto de vista especial sobre el conjunto, tal y como ocurre en el teatro cuando una escena se desmultiplica, y es percibida de forma distinta según el lugar asignado. [...] Más numerosas que los elementos del sitio, las perspectivas se le escapan, sobrevuelan en una proliferación de series que deben también incluirse. No son, por tanto, tan reales como los elementos duros del conjunto y, desde ese punto de vista, pertenecen a una realidad especial: ¡la realidad virtual!».

cional clásico, comprobamos que todo cambia entre uno y otro: la presuposición sobre la naturaleza del *exposito*, el tipo de relación que mantiene con el *exposito*, la naturaleza de las colecciones e incluso el papel asignado a los sustitutos.

Aspectos del museo	Tipo de museo	
	Museo institucional	Museo paralelo
Presuposición inicial	La obra de arte se sacraliza, representa lo humano	La obra de arte se banaliza pero se asimila a la imagen
Función museal	Culto sacralizador y reapropiación patrimonial	Tratamiento y difusión de imágenes
Estatus de las colecciones	Originales	Simulacros
Papel de los sustitutos	Preservar/mostrar <i>lo original</i>	Analizar/mostrar <i>lo sensible</i>

El eje de la discusión es obviamente el del estatus filosófico de la obra de arte: ¿acaso es, como dice una creencia demasiado generalizada, objeto de un culto sagrado que encuentra en cada sujeto humano un eco específico en forma de placer desinteresado? El cambio de orientación de las distintas figuras del museo paralelo tuvo, entre otros, el efecto de disociar el arte de las ilusiones que lo aureolaban, para convertirlo en la simple materialización en forma de imagen de nuestros intentos de manipulación y de control del espacio, lejana prolongación de los primeros esbozos gestuales, técnicos e icónicos, del hombre prehistórico. Esta visión está naturalmente supeditada a la hipótesis inicial de la priorización de la percepción del espacio como generador de las mutaciones culturales, y lo demás se deriva de esa premisa: el estatus de producto artístico, el del museo, y también el de las colecciones, cuyo papel se reduce a servir de soporte a las transacciones perceptivas. En estas condiciones, siendo lo fundamental los procesos de emisión y de recepción, ya nada impide la constitución de colecciones exclusivamente compuestas por sustitutos, mientras que el museo clásico, por el contrario, estaba atado por la priorización, casi absoluta, de los originales, a fortiori cuando se trataba de obras de arte. Podríamos decir que de esas dos perspectivas antagónicas nacen naturalmente las dos concepciones antitéticas de *lo museal* anteriormente mencionadas. Sin embargo, la cuestión de lo museal no aparece casi nunca en la problemática del museo institucional; sólo empieza a imponerse seriamente en el esfuerzo por entender y unificar los planteamientos del museo paralelo, es decir, en un contexto de replanteamiento radical del museo, de contestación del dogma. En otros términos, el museo tradicional se ahorra el problema de sus propios fun-

damentos, lo que suele dificultar cualquier debate verdadero, y tiende a minimizar su importancia teórica.

Oposición demasiado brutal, reduccionista e incluso caricaturesca, de dos esquemas extremos —dirán algunos— cuando la realidad de los museos es bastante más compleja y matizada. Seguramente sea cierto, porque algunos museos ocupan un lugar intermedio entre esos dos extremos, pero tiene el mérito, al menos, de permitir ver las cosas con claridad. De hecho, no sólo no hay una incompatibilidad entre el museo tradicional (es decir, el museo institucional, con sus edificios y sus colecciones físicas de originales certificados) y el museo paralelo (el de los sustitutos), sino que probablemente el primero sea una figura del segundo. Y muchos museos, y más especialmente desde las obras iniciadoras de Jean Cuisenier, en el Museo Nacional de las Artes y Tradiciones Populares de París, no han dudado en duplicar o en completar sus colecciones físicas con bases de datos —o con bases de imágenes— que no son sino colecciones de sustitutos, como lo que hace actualmente el Museo Histórico de Tejidos de Lyon en colaboración con industriales de la seda.²⁹⁶ Ese recurso a sustitutos informatizados nació en algunos casos de la necesidad de administrar coherentemente un inventario cada vez más amplio, con fines a menudo meramente iconográficos y, excepcionalmente, con una verdadera preocupación por explorar y conocer la experiencia sensible.²⁹⁷ Ciertamente, es muy poco probable que se lleguen a eliminar los objetos concretos (venta, enajenación, destrucción, etc.) en favor de los datos sustitutorios, o a concebir un museo que se redujera a una base de datos o de imágenes digitalizadas. La propuesta del conde de Clarac de eliminar los dobles escandaliza hoy hasta a los conservadores más abiertos a las ideas nuevas.

Si se quiere mantener una institución, con un coste a veces muy elevado, que paradójicamente mezcla culto y goce (una especie de iglesia curiosamente fetichista y laicizada), nada podrá impedirlo —además, ¡hay que terminar con los errores del pasado!, y eso lleva tiempo—, siempre que dejemos de entorpecer el ejercicio de un control real de la función documental intuitiva, alegando en vano que el planteamiento científico es incompatible tanto con el goce como con lo sa-

²⁹⁶ La base de imágenes del Museo Histórico de Tejidos de Lyon reúne miles de documentos iconográficos al servicio de los actuales fabricantes de sedería. El objetivo de tamaño empresa no tiene una dimensión del orden sensomotriz, se trata sólo de alimentar la renovación de la moda, favoreciendo el acceso a los archivos.

²⁹⁷ El Museo de la Holografía (París I), por ejemplo, presenta una técnica y también espacios para percibir. Sólo algunas manifestaciones de arte contemporáneo invitan deliberadamente al espectador a una experiencia sensomotriz: recordemos, por ejemplo, la losa oblicua instalada en una sala de 100 m² por Hubert Duprat en la Bienal de Lyon de 1991.

grado. En efecto, con respecto al objetivo buscado, sólo cuenta la propuesta de experiencia sensible. Pero la mezcla de los géneros, es decir, la inyección en los museos de una pequeña dosis de sustitutos, homeopática, por así decir, parece como los artilugios ideados para distraer o atraer a los turistas y que los organizadores tengan la impresión de estar *up to date*. Para hacer algunas concesiones a las técnicas nuevas, para ponerse al día, se instalan pantallas interactivas, se instalan simuladores de vuelo, incluso a veces se muestran los prodigios de la imagen de síntesis, como antes se presentaban los rayos x en las ferias, etcétera; todo ello con una indiferencia casi total respecto a la experiencia sensible que implica. Poco interés, en definitiva, para el museólogo. Hay que admitir que el museo institucional no es hoy ni el único, ni necesariamente el mejor, medio para cumplir la doble función de comunicación sensible y de análisis de la recepción.

A pesar de una notoria divergencia en las perspectivas, ya que siempre defendió el principio de sacralidad del arte, hay que admitir que le debemos a Malraux la mayor parte de las aportaciones que permiten hoy formular una teoría de los sustitutos en los museos, es decir, una teoría del museo virtual. En efecto, suyas son, al menos, tres aportaciones de la mayor relevancia: (1) haber sabido medir la importancia del *esquema* como principio dinámico de formación de la obra de arte, como «sistema nervioso en búsqueda de su carne»;²⁹⁸ (2) haber relativizado el original en favor de sustitutos como la fotografía y su soporte, el libro entendido como instrumento de difusión; (3) y, para terminar, haber admitido, gracias al reconocimiento de los «maestros menores», que las producciones artísticas eran todas comparables entre sí, cualquiera que sea su valor artístico reconocido o su nivel de notoriedad entre el público. Tres aportaciones esenciales, por tanto (el esquema, el sustituto, el principio de equivalencia), que han permitido, sobre todo en Francia a principios de la década de 1960, que se reconociera el Inventario General, cuyo ejemplo sirvió para ilustrar el museo paralelo, esa institución inicialmente lanzada en 1794, por Vicq d'Azyr y Dom Poirier, bajo la Convención. Ese museo, paradójicamente ideado sin paredes ni colecciones de arte, herramienta fundamental para un conocimiento real del arte, se basa totalmente en la teoría de los sustitutos.

²⁹⁸ A. Malraux: *Les voix du silence*, pp. 333-337.

2. El museo virtual no es un cibermuseo

No hay que confundir el museo virtual con la simple manipulación de los sustitutos, porque en la base de esa manipulación está el museo virtual y también es él quien nos ofrece la posibilidad de incluir, como una solución posible al problema de la documentación sensible, los productos de las nuevas tecnologías, la Web o el cederrón, es decir, todas las nuevas imágenes. Y hay que reconocer que ese museo, el no-institucional —ya que es una jungla— y puramente icónico, se convierte, de hecho, en el verdadero medio de comunicación. Con esta revolución, es indudable que un nuevo museo, es decir, un nuevo tipo de transacciones sensomotrices, se está desarrollando ante nuestros ojos sin que nos percatemos.

En esas condiciones, ¿hay que pensar que el museo virtual es una especie de museo artificialmente fabricado para duplicar, prolongar, y, llegado el momento, sustituir al museo institucional tal y como lo conocemos hoy? Nos imaginamos una especie de cibermuseo que sustituiría al polvoriento museo de otrora, un museo para gente culta, pero apresurada, que lo visitaría todas las mañanas como quien lee el periódico mientras desayuna. Ese museo, basado en los últimos adelantos de la técnica electrónica y de la ingeniería de programación informática, sería una especie de robot capaz de ofrecer a sus clientes una nueva versión del *fast food* cultural. Tal concepción del museo virtual es comparable con esa insignificante utopía, imaginada en la década de 1960, de un «museo automático»²⁹⁹ con cestas transportadoras de visitantes que les permitiría ver el máximo número de obras en un tiempo récord, preservando a la vez las obras. No es más que una triste robotización de la visita, traducida en una especie de taylorización de la cultura que decide desplazar las obras y no a los visitantes; nada esencial, en cualquier caso. Otras experiencias, con un enfoque bastante cercano, ofrecen a los visitantes del museo una especie de acreditación interactiva.³⁰⁰ Otra posibilidad sería un tipo de museo transportado que consistiría en sustituir el museo institucional que conocemos por una variante del espectáculo de vídeo, hipótesis que indigna a unos y decepciona a otros. Pero un museo de este tipo —sin duda pálida revolución y plana emulación del museo imaginario de Malraux— sólo interesa

²⁹⁹ Cf. L. Benoist: *Musée et museologie*, pp. 121-122.

³⁰⁰ Pensamos en el museo robotizado a base de artilugios electrónicos (cesta portátil, acreditación inteligente, etc.) imaginado por Serge Renimel («Musée présent, techniques actuelles», *Nouvelles muséologies*, pp. 115-134), una ficción que se ha concretado recientemente con ocasión de la remodelación del Museo del Gran Ducado de Luxemburgo.

a los que quieren a toda costa que el antiguo museo sobreviva y que supere sin demasiados problemas el hándicap de las nuevas tecnologías. Desde ese punto de vista, es perfectamente legítimo decir que el museo virtual —si por ello se entiende *cibermuseo*— no existe, o no es para un futuro inmediato; no obstante, cuando se dice es probablemente pensando *in petto* que nada vendrá nunca a sustituir al museo concreto, con sus paredes, sus colecciones, su reconocimiento institucional, es decir, a fin de cuentas, al museo más tradicional.

De hecho, el problema no es ese —o, más exactamente, ese problema no tiene demasiado interés—, ya que sólo se trata de prolongar el sistema para darle un alcance que hasta ahora no tenía. El museo virtual existe y, hay que insistir en ello, no tiene nada que ver con un prodigio tecnológico como sería, por el contrario, una prolongación virtual del museo actual, tal como se lo imaginan con más o menos pánico algunos de los protagonistas del debate contemporáneo. Seguramente podemos decir que estamos en «situación de museo virtual» siempre que haya un proceso de puesta en imagen. Almacenar imágenes y mostrarlas se puede hacer de múltiples maneras y con fines muy diversos: el tradicional álbum de fotos, la sesión de proyección de diapositivas, etcétera. No hay que preguntarse, por tanto, cuándo y cómo construir el museo virtual —o incluso si conviene construirlo o sólo imaginarlo—, porque ya existe. Así como el museo imaginario de Malraux ya existiría como una virtualidad mucho antes de su nacimiento en la mente de su creador, del mismo modo hay que aprender a reconocer operaciones museales al margen de los procesos oficialmente reconocidos. Y hay que admitir que el ya antiguo juego de vídeo es museal, y que la publicidad también es toda ella museal, así como la tan denostada imagen televisiva, sin hablar de la revista de moda; y ello, aunque no todos ni siempre presenten obras de arte, *Les pestiférés de Jaffa* o *La mort de Sardanapale*. ¡Qué importa lo que se muestre si lo esencial es mostrar!

Pero, lógicamente, otras figuras más próximas a las preocupaciones del gran público centran actualmente las discusiones; un cederrón que sustituiría al Louvre, por ejemplo, o una página de Internet que evitaría cruzar océanos para visitar el Metropolitan Museum o la Colección Frick. Esos ejemplos son obviamente más espectaculares y generadores de nuevas interrogantes, porque la visita de una página web es, desde algunos puntos de vista, muy comparable a la de un museo: primero hay que —en algunos casos— pagar para entrar, y luego avanzar de página en página, como se va de sala en sala en el museo, con la posibilidad de cambiar de rumbo mediante un enlace hacia otra página u otra zona de la web, o permitirse volver atrás y elegir una nueva orientación. El visitante dis-

pone de una sucesión de imágenes que le permiten incluso obviar la lectura de los carteles en busca de la información referente a la imagen que examina, ya que el multimedia le aporta, asimismo, un comentario sonoro y un fondo musical. ¡Nada que ver con el cándido sueño de un museo robotizado! Pues esto es la realidad cotidiana de los internautas. Sólo ha cambiado la situación objetiva del visitante, que deja de sentir el cansancio de la visita, el dolor de pies, los empujones del público, las prohibiciones de los vigilantes, el tedio de las visitas guiadas, etcétera; ahora puede quedarse tranquilamente sentado ante su consola multimedia, como un hombre-tronco rodeado de múltiples prótesis. Ya en algunos juegos de vídeo esas prótesis han dejado de ser meramente sensoriales y también desencadenan reacciones motrices: estamos exactamente frente a *la caja negra* que describía Piaget con la fórmula $O(t, i)$, organización de transformaciones internas con sus dos bucles de retroacción: la acomodación del sujeto a lo real y la asimilación de los datos externos, especialmente los que resultan de la transformación de lo real que realiza el propio sujeto. No es sorprendente que los pilotos de guerra se entrenen en cabinas de simulación, ya que es donde pueden adquirir los mejores reflejos.³⁰¹

Podemos preguntarnos cuál podría ser el nuevo papel de un agente de museo que, liberado de los prejuicios y del sistema de valores pluriseculares que ha recibido en herencia, aceptara asumir entre su campo de competencias esas nuevas imágenes y los nuevos medios de comunicación. Es posible que el nombre y la función actualmente reconocidos sigan estando socialmente anclados en la institución. Nada impide pensar, sin embargo, que la iniciación progresiva en esas nuevas herramientas de comunicación haga surgir en el seno de la propia institución —como ya existen fuera de esta— nuevas funciones, del mismo modo que, en otra época, se hizo entrar la escuela en el museo.

En cualquier caso, el museo virtual no ha de confundirse con el cibermuseo, aunque se puede considerar que lo cubre con su tutela teórica. Se dirá que el cibermuseo no es más que una actualización contemporánea y particularmente espectacular del museo virtual, en la medida en que pone en juego resortes que ca-

³⁰¹ «Simulador de vuelo. En el simulador de vuelo el usuario se hace con los mandos de un avión. El programa es capaz de modelizar, no solo el comportamiento del avión, sino también de representar lo que el piloto ve desde la cabina cuando el avión despega, vuela o aterriza. El usuario actúa "en tiempo real" sobre el dispositivo que reacciona instantáneamente simulando las reacciones de un avión. En cuanto al usuario, debe enfrentarse con una cantidad impresionante de parámetros que debe tener en cuenta respetando rigurosamente las normas, lo que equivale a aprender a pilotar un avión» (*Interactifs. Fonctions et usages dans les musées*, Paris: Direction des musées de France, 1996, p. 66).

racterizan «lo museal» tal y como ha sido definido anteriormente: su principal función es mostrar e intercambiar y, además, lo hace gracias a artefactos, haciendo malabarismos con los sustitutos (la pantalla, el sonido, lo digital, los recorridos, las direcciones, etc.). Piénsese lo que se piense, la visita queda completamente trastocada en su práctica concreta y a la vez simplemente simulada en sus efectos, por lo que la visita tradicional a un museo tiende una vez más a convertirse en un caso muy particular de una experiencia mucho más general, aquella en la que se almacenan, se tratan y se muestran informaciones sensibles. El museo virtual incluye en su problemática tanto al cibermuseo como al museo institucional, ya que es quien fundamenta a la vez su realidad y su sentido.

3. Una revolución en la imagen

«*La bombe numérique, 1980...*» escribía Régis Debray en *Vie et mort de l'image*. A pesar del fenómeno de moda que acompaña sus manifestaciones a veces espectaculares, la imagen digital constituye una verdadera revolución que hay que analizar en su justa medida. Philippe Quéau subraya el efecto de «corte epistemológico» que producen las imágenes digitales. En efecto, desde un punto de vista estrictamente técnico, las antiguas imágenes «hacen trabajar los fotones de la luz real por medio de sistemas ópticos y de superficies “foto-sensibles” como las sales de plata y los tubos de las cámaras de televisión. *Sin embargo, las técnicas de síntesis digital rompen con el fotón. Son totalmente captadas por el lenguaje. [...]* Por primera vez en la historia de las imágenes, se puede formalizar rigurosamente (y no metateóricamente) una ida y vuelta entre el mundo del lenguaje y el de la imagen»,³⁰² lo que le lleva a distinguir tres tipos de imágenes: (1) las imágenes fotográficas obtenidas gracias al trabajo de la luz en un sustrato fotoquímico; (2) las imágenes electrónicas caracterizadas por el hecho de que una señal electrónica se transforme en señal eléctrica (el *belinógrafo* de Eugène Belin, en 1907, ya anunciaba esa nueva era al hacer pasar una imagen por un cable eléctrico); (3) y, para terminar, las imágenes digitales «que, en realidad, están representadas por un cuadro de números en la memoria de un ordenador. [...]. Por consiguiente, cualquier operación de cálculo que transforme un cuadro de números en otro producirá una imagen nueva. Y, más aún, crear un cuadro de números es sintetizar *ex nihilo*

³⁰² Ph. Quéau: *Eloge de...*, o. cit., p. 31.

una imagen». La digitalización de la imagen consiste en calcular punto por punto el valor de las informaciones luminosas de una imagen cualquiera (dibujo, cuadro, fotografía, etc.), y, recíprocamente, la síntesis de la imagen se obtiene por reconstrucción de las señales luminosas (los píxeles) según un cuadro de valores.

Al margen de la proeza técnica, la novedad radica en la plasticidad de la imagen digital: «A partir de ahora, la imagen se ha convertido en un objeto moldeable y modelizable»,³⁰³ sigue explicando Philippe Quéau, que establece una comparación con la práctica barroca de las anamorfosis. Consecuencia del invento de la perspectiva, esa técnica matemática de figuración o de proyección de un volumen en un plano se basaba en el supuesto de la homogeneidad del espacio, que, a la vez, era la base de la reversibilidad de las operaciones de deformación (construir /des-construir). Concebido con una finalidad comparable, pero basándose en nuevos medios, el tratamiento de la imagen de síntesis resulta ser una validación experimental de los modelos, la generalización del trabajo del falsificador, que, de repente, se convierte en técnica de exploración de las posibilidades plásticas. Por fin controlada, la imagen resulta ser indefinidamente moldeable; gracias a ella, las ficciones cobran forma y figura e invaden y organizan el espacio. Sin modelo o sin referente, también permite la producción de objetos fantásticos y la exploración de espacios imaginarios.³⁰⁴

Pregunta latente pero ineludible: ¿la denominación de *imagen virtual* reviste, en ese contexto, alguna legitimidad? Como se dijo antes, el término *virtual*, de uso en los nuevos medios de comunicación, nació en un contexto totalmente ajeno al pensamiento filosófico, hasta el punto de que puede llegar a parecer un simple homónimo (o un *quid pro quo*) debido tanto al desconocimiento de su acepción filosófica como a la necesidad de que las nuevas imágenes tengan un estatus propio con ayuda de una palabra original y sabia. Esto explica que se tienda a pensar que las imágenes llamadas *virtuales* nos llevan hacia un mundo irreal, es decir, de pura ficción, que nunca cobrará realidad. Pero quizás la impropiedad de la palabra no sea tanta como podría pensarse. En efecto, el mundo virtual de los cibernautas, aunque sea impalpable y nos ponga en situaciones imaginarias, presenta todos los aspectos de un mundo real: totalidad, coherencia, interactividad, etcétera. En cierto modo, todas las imágenes, cualquiera que sea la categoría a la que pertenecen, son impalpables y nos prohíben tocar lo que representan, pero no por

³⁰³ Ph. Quéau: *Eloge de...*, o. cit., p. 185.

³⁰⁴ Cf. E. Holtz-Bonneau: *L'image et l'ordinateur*, pp. 265-268 (trad. esp.: *La imagen y el ordenador*, Tecnos, 1986).

ello dejan de tener una verdadera potencialidad de actualización e incluso una especie de realidad sensible: «Una entidad virtual es percibida (e incluso a veces manipulada) por un sujeto pero sin la realidad física correspondiente. Debidamente equipado con sensores y captadores de posición (“guantes de datos” y “casco de visualización”) mi cuerpo puede desplazarse en un espacio perfectamente inmaterial, animado por una simulación digital y moverlo, por su parte. La paradoja es que Imagen y Realidad se tornan entonces indiscernibles: un espacio así es explorable e impalpable y, a la vez, no-ilusorio e irreal»,³⁰⁵ escribe Régis Debray. Hay, pues, una realidad sensible de las imágenes digitales, realidad que, por otra parte, es la condición de actualización de futuros reales; y en eso se aproximan finalmente al concepto filosófico de virtualidad.

Sin embargo, para construir, primero hay que poder figurarse lo que se va a construir (como bien ilustra el plano del arquitecto, aunque a veces se presente como un programa por ejecutar sin margen de indeterminación). Esta idea está confirmada en el *Eloge de la simulation* de Philippe Quéau, entre otros: «Cualquier imagen producida es el resultado, la visualización, de un conjunto de leyes que simulan las propiedades del “mundo” del que nos dotamos. El creador adopta el papel del demiurgo cuando crea las condiciones de producción de lo “visible”. [...] No se trata sólo de *crear lo visible*, sino de *simular las condiciones de producción de un visible aún sin formular*, es decir, de crear un espacio formal, un “teatro de operaciones” en el que leyes y decretos programados se organicen para producir imágenes. Nunca la producción de imágenes se habrá acercado tanto a la escritura como lenguaje organizado de expresión sujeto a restricciones gramaticales, pero que permiten variaciones poéticas, sorpresas lúdicas o trampas conceptuales. [...] La creación de una red de correspondencias formales, la simulación de un mundo cerrado que produzca un modelizado inesperado, representan un campo radicalmente, nuevo que quizás haya sido “anunciado” por los trabajos de la escuela dadaísta o, más recientemente, del Oulipo (*Ouvroir* de Literatura Potencial). Con las posibilidades de interacción que permiten esas técnicas, se cruza la frontera de un mundo completamente inexplorado».³⁰⁶ Y eso es precisamente lo importante: la imagen generadora de mundo.

³⁰⁵ R. Debray: *Vie et mort...*, o. cit., p. 387.

³⁰⁶ Ph. Quéau: *Eloge de...*, o. cit., pp. 238-239.

4. El ciber mundo y el museo

Aunque modulable y flexible, la imagen sólo aporta un fragmento de realidad, una faceta entre otras facetas. En definitiva, la palabra *imagen* no puede declinarse en singular, porque lo más llamativo es la multiplicidad y la diversidad de *las* imágenes. Y la unificación de todas esas facetas constituye precisamente la segunda revolución: la emergencia de un mundo a la vez virtual y sin duda también totalmente real.

a) De la guerra electrónica al *ciber mundo*. En la década de 1970, la guerra electrónica era uno de los temas favoritos de los videojuegos (*War games*), pero la electrónica también invadió la guerra real: por ejemplo, como explica Philippe Quéau, el misil Exocet, lanzado a 30 kilómetros de su blanco, puede cumplir su misión sin que intervenga ningún piloto (lleva un sistema automático de reconocimiento de los paisajes sobrevolados, lo que le permite volar a ras del suelo, fuera del alcance de los radares enemigos). Completando estas técnicas, los señuelos electrónicos envían falsos ecos radar o infrarrojos. La guerra electrónica es, en definitiva, una guerra real hecha con simulacros.³⁰⁷ Las técnicas del juego han pasado a la realidad. Aún más, puntualiza Philippe Quéau, la simulación proporciona una verdadera síntesis de lo real, permite «crear un mundo imaginario cuyos comportamientos se regulan según los modelos previamente establecidos. Esos modelos pueden, bien aproximarse a lo real, bien, por el contrario, alejarse voluntariamente de este con fines, por ejemplo, de explotación heurística. La simulación no es, por consiguiente, sólo un instrumento de entrenamiento, es un método fundamental de puesta a punto de estrategias globales [...]. El futuro del hombre pasa también por la simulación de lo real. La simulación no es un simulacro de la realidad, sino que la crea». ³⁰⁸ Y desde esta óptica, la creación de imágenes va a consistir en «simular las condiciones de producción de un visible todavía sin formular»,³⁰⁹ verdadera capacidad de anticiparse a la realidad sensible.

Proezas técnicas que hacen realidad viejos sueños infantiles... dirán algunos. No, porque las nuevas imágenes crean un *mundo* propiamente dicho, un mundo verdadero donde uno percibe, se desplaza, actúa o interactúa. Queda por ver cuál es el nivel de comprensión y de control que tenemos hoy sobre ese mundo para-

³⁰⁷ Ph. Quéau: *Eloge de...*, o. cit., p. 228. Se trata, explica, de «sintetizar lo más rápidamente posible pseudoimágenes de uno mismo suficientemente creíbles gracias a las informaciones transportadas por las señales enemigas».

³⁰⁸ *Ib.*, pp. 234-235.

³⁰⁹ *Ib.*, p. 238.

lelo. Por primera vez en la historia de la humanidad podemos apreciar el auge de esa videocracia, por utilizar el término de Régis Debray, en ese mundo paralelo donde la imagen reina como dueña y señora. La aparición del grabado y, luego, la del libro de imágenes y las revistas; más tarde, la de la televisión y el vídeo, ya habían dotado de una nueva soberanía a la imagen, a la vez que la alejaban de su función de ídolo. Pero, hasta entonces, la explotación de la imagen se hacía con fines de culto, de documentación, de información, de propaganda, etcétera; la imagen no era sino un instrumento, pero nunca se había llegado a instaurar un mundo de imágenes propiamente dicho, es decir, una realidad totalmente paralela, un auténtico doble mantenido por la sofisticación de los adelantos técnicos. Puro artificio, cierto, que sólo subsiste gracias a una potente logística electrónica continuamente amenazada por un *bug* o una avería,³¹⁰ pero dotada, sin embargo, de una omnipresencia y una eficacia tales que, ahora, ese mundo se está convirtiendo en el lugar de los principales acontecimientos planetarios (propaganda política, comercio internacional, operaciones bursátiles en tiempo real, campañas publicitarias, etc.), hasta el punto de que es posible una nueva división mundial que, además, refuerce brutalmente las diferencias económicas y las distorsiones sociales entre las poblaciones que puedan acceder a ese mundo y las que estén privadas del mismo.

b) El *World Wide Web*, ese mundo paralelo. La puesta en red es lo que da lugar a la mutación esencial de los nuevos medios de comunicación. Aunque la digitalización de la imagen suponga una modificación radical de nuestras relaciones con dicho artefacto, al permitirle ser perfectamente flexible y maleable, y aunque podamos ahora controlar lo que metemos en la imagen —y, por tanto, lo que llega a un amplísimo público gracias, sobre todo, a la publicidad—, esas revoluciones de nada valen sin el propio proceso de su integración en un mundo artificial y original llamado *la Web* (etimológicamente, la tela de araña, el tejido, en suma, la red). La aparición de la red mundial de Internet no marca un salto tecnológico más, franqueado por la manipulación de las imágenes, sino que constituye propiamente el surgimiento de una realidad de un nuevo tipo. El ciber mundo es una realidad reticulada. Con la Web se instauró un sistema mundial de comunicación y de difusión de las informaciones que no tiene ya nada en común con la red tradicional de las telecomunicaciones (telégrafo, teléfono, fax); gracias al

³¹⁰ Aunque una avería general de un sistema, dotado con una infinidad de centros alimentados independientemente, sea altamente improbable.

mail, ese correo electrónico, no sólo es posible intercambiar mensajes escritos o visuales mucho más rápidamente que por fax (figura actual y modernizada del antiguo belinógrafo), sino que se accede casi inmediatamente a un conjunto incommensurable de datos en los ámbitos más variados. Se puede, por ejemplo, consultar los horarios de trenes, reservar un viaje, publicar un anuncio, comprar o acceder a la documentación de las grandes bibliotecas del mundo entero. Buscadores como Altavista, Lycos o Yahoo se encargan de efectuar la búsqueda de las páginas a partir de una palabra o de una expresión en el idioma elegido. Investigación bibliográfica, búsqueda de imágenes o de programas, todo se puede hacer en unos pocos segundos, una verdadera enciclopedia universal al alcance de la mano. El buscador expone la lista de todas las páginas que responden a la pregunta formulada y las presenta siguiendo un orden de pertinencia decreciente; el cibernauta ya no tiene más que «clicar» en la página elegida. Y, en cualquier momento de la visita, puede volver atrás, a una página anterior, o enlazar con otra página gracias al sistema de enlaces incorporado por los creadores de la página. Así, como en la realidad diaria, todos los recorridos son teóricamente posibles y el número de las conexiones prácticamente infinito. Se sabe, por otra parte, que desde hace ya algunos años, la cantidad de páginas y de interconexiones es tal que no bastaría con una vida humana para explorarlas exhaustivamente.

Pero lo específico de una red es que constituye un verdadero mundo paralelo, con sus propias normas y su lógica, su jerarquización y su selección (a través de Master Card o American Express, por ejemplo), con el mismo funcionamiento que el de las redes clandestinas (por ejemplo, el de la Resistencia durante la segunda guerra mundial, y el de las OAS en la guerra de Argelia). Técnicamente, un mundo se caracteriza por el principio de interconexión de los puestos y de interactividad de los agentes. La particularidad de esta red, que no es clandestina y cuyo acceso es cada vez más libre y fácil, es su casi universalidad, así como su carácter de jungla, ya que su centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna. Cualquiera puede, por ejemplo, crear su propia página y mostrar lo que desea mostrar, su fotografía, su currículum vitae, sus gustos y sus pasiones, incluida su vida personal y privada, con todo lujo de detalles.³¹¹ Un mundo evidentemente

³¹¹ Por ejemplo, las experiencias, actualmente muy en boga, *live webcam* para voyeurs. Parejas que viven permanentemente ante una cámara digital que capta los menores detalles de su vida privada, hasta los más íntimos, para emitirlos en tiempo real en la Web. Se han realizado experiencias análogas fuera de la Web en los Países Bajos (*Big brother*), retomadas recientemente en Francia con el programa de televisión *Loft story*: se encierra a un grupo de jóvenes en un espacio cerrado con el fin de filmar todos sus gestos y de transmitirlos al público, que sigue con entusiasmo los amores o las peleas del grupo; es una manera de escenografiar lo diario y de ponerlo en imágenes.

interactivo: cada uno de los operadores puede tanto recibir como emitir, y el desarrollo de los *new groups* permite dialogar con cualquiera en la otra punta del mundo, intercambiar información, vender objetos, pedir consejos para la redacción de un discurso, discutir de política o de religión, o dar rienda suelta a las fantasías. El control que debería imponerse a los desbordamientos o excesos de toda índole probablemente resulte difícil, si tenemos en cuenta que la humanidad ha necesitado milenios antes de inventar e imponer el orden político y el derecho.

A mayor abundamiento, ese mundo que retroactúa sobre la vida está en el origen de «una nueva vivencia», incluso se pueden diseñar y realizar «ciudades simuladas en tres dimensiones [...] en las que los habitantes —o más bien sus clones— se saludan, se tocan, se codean, se vinculan entre sí o se ignoran».³¹² El ciber mundo tiene, como el ecosistema y como la sociedad civil, sus propios depredadores y sus víctimas.³¹³ Sin embargo, esa nueva vivencia no es meramente comportamental, también pende de una cabeza, pero no es sólo una memoria casi ilimitada, sino una especie de monstruosa prótesis cerebral colectiva, una verdadera red de neuronas artificiales y, a la vez, la mundialización de los mecanismos de razonamiento. No hay que saber contar, calcular, ni siquiera pensar: la Net lo hace por ti. «En definitiva, sólo hay un gran ordenador, un soporte único para texto, pero es imposible definir sus límites, fijar sus contornos. Es un ordenador cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna. Un ordenador hipertextual, disperso, vivo, pululante, inacabado, virtual, un ordenador de Babel: el propio ciberespacio»,³¹⁴ dice Pierre Lévy.

c) Al museo le afecta poco esta nueva situación. El museo no se siente, al menos en apariencia, implicado en esta mutación social. Así lo demuestra el hecho de que acceder a la Web le interesa esencialmente, por no decir exclusivamente, para ampliar y mejorar su visibilidad desde el exterior; porque nadie quiere perderse esa cita que mezcla un poco de futurismo con la actualidad y que le da a la institución plurisecular la falsa sensación de rejuvenecer poniéndose a la moda. Pero, en cualquier caso, el museo siente por ese mundo paralelo el mismo interés que por el precio de la entrada, por ejemplo, o el menú de la cafetería. Desde ese

³¹² A. Sauvageot: «Art, technologie et recomposition du sensible», *Les cinq sens de la création*, p. 216.

³¹³ Las víctimas, por ejemplo, de un uso fraudulento de tarjetas de crédito, o de la difusión de virus y de la piratería de mensajes de correo e o de servidores (los *hackers*).

³¹⁴ P. Lévy: *Qu'est-ce que le virtuel?*, o. cit., p. 45. Añade, un poco después: «No sólo piensan dentro de nosotros los lenguajes, los artefactos y las instituciones sociales, sino el conjunto de un mundo humano», pp. 107-107; y también otra versión de la famosa definición de la mente según Hegel: «un yo que es nosotros y un nosotros que es un yo».

punto de vista, parece que estamos asistiendo una vez más a una cita fallida del museo con aquello que podría tener más afinidad con él, es decir, el mundo de las imágenes. En la década de 1980, la informática ya estaba prudentemente relegada al ámbito de la secretaría, a veces de la documentación y, en el mejor de los casos, servía para la gestión de las colecciones, pero su uso sistemático estaba formalmente excluido en el conocimiento o la presentación de las obras. En definitiva, el museo utiliza la informática, las nuevas imágenes y la Web con los mismos fines que, por ejemplo, una cadena de hipermercados. Es posible, por tanto, que el acceso de los nuevos medios de comunicación a los museos sólo sea tratado como un fenómeno de moda,³¹⁵ con todo lo que ello conlleva de efímero y de riesgo.

d) Prestar atención a los riesgos. Aunque los nuevos medios de comunicación suponen ciertamente una mutación positiva en el acceso a la cultura, con la promesa de una mayor democratización,³¹⁶ algunas voces se oponen, alertando a la institución y poniéndola en guardia contra posibles desviaciones cuyo alcance todavía no conocemos. (1) Aunque pudiera pensarse que, al concederle un mayor papel a la imagen, el museo iba a encontrar su verdadera función sensible,³¹⁷ la que le había sido confiscada *ab ovo* por las secuelas del pensamiento de Platón, descubrimos con estupor que la imagen digital desnaturaliza profundamente la función del sentir. Se trata, en efecto, de otra manera de sentir, de percibir y de entender. Como explica Jean-Jacques Wunenburger, «las nuevas tecnologías modifican profundamente el comportamiento subjetivo del público al cambiar las instancias psicobiológicas solicitadas y estimuladas; las nuevas imágenes parecen mucho más activas porque requieren planteamientos voluntarios, toma de decisiones en las selecciones visuales, en la manipulación de las máquinas, y porque se oponen al comportamiento estereotipado del deambular pasivo, típico de los museos tradicionales».³¹⁸ Los efectos son del tipo «*desencarnación*, o *desincorporación* del encuentro con las obras [...] y quizás, incluso, de *desensorialización*».

³¹⁵ J.-J. Wunenburger: «Promesses et risques des nouveaux médias», *La lettre de POCIM*, 59, septiembre-octubre de 1998, p. 11.

³¹⁶ Ib. p. 10: «Mediante animaciones audiovisuales o simulaciones con monitores, cualquiera puede apropiarse de los objetos culturales, aprehenderlos en función de sus propias expectativas y necesidades, por lo general sin esfuerzo y en función de secuencias temporales individualizadas».

³¹⁷ Ib.: «La imagen permite recobrar una especie de fenomenalidad de la totalidad del objeto, que en muchas ocasiones había sido fragmentada, amputada. [...] [lo que equivale] a una reconstitución polisensorial».

³¹⁸ Ib., p. 11. También nos remitiremos a la obra colectiva *Les cinq sens de la création* (M. Borillo y A. Sauvageot, dirs.).

En definitiva, esa otra manera de sentir y de ver parece estar amenazada por una verdadera desnaturalización de lo sensible. (2)Y, lo que es peor, la propia institución está a su vez amenazada, con las consecuencias que esto conlleva; dice Jean-Jacques Wunenburger: «El riesgo, a medio plazo, es que la cibercultura provoque un estallido o incluso una implosión del propio espacio museal. En efecto, si la nueva práctica patrimonial confirma definitivamente la victoria de la imagen sobre el objeto, puede ocurrir que los contenidos de los museos acaben pudiendo prescindir de sus continentes. Mediante las redes informáticas de imágenes, la cultura se va a ver arrastrada hacia una deslocalización de las obras y de las actividades museales, lo que va a reducir el espacio museal a una mera reserva de originales, una cabeza de red de bancos de animación. Pero, el auge de esa telecultura ¿no dejará caduca la arquitectura museal y matará antes de nacer la intensidad de la socialidad que todavía acompaña la vida museal?».³¹⁹

Señal de alarma lanzada por los que temen la «tiranía de la pantalla» y la confusión del museo con el supermercado. El problema que plantea el acceso de los nuevos medios de comunicación a los museos es ciertamente importante, pero no parece que se haya de formular en esos términos.

5. Lo museal y sus «teatros de operaciones externos»

Para quien acepte analizar las cosas sin prejuicios, está claro que las nuevas imágenes, como cualquier imagen —el propio museo no es sino un libro de imágenes, ese fue el hallazgo decisivo de Malraux—, afectan en aspectos esenciales a la misión de un museo: entre otros, el archivo y la presentación (recopilar y mostrar), que definen *lo museal*. Pero el museo institucional no fue concebido para hacer frente a las situaciones que le son externas, o para asumir esas mismas funciones cuando se desarrollan en un sitio ajeno por otras vías y con otras herramientas.

Y, actualmente, nos encontramos ante esa situación extraña que posibilita que exista, fuera del museo institucional, un verdadero «teatro de operaciones externo» que el museo cree que no le pertenece; sin embargo, aunque bastante ajena en sus contenidos y en sus referencias (puntos de referencia axiológicos) a las que conserva y transmite el museo, la cultura vehiculada por estos nuevos medios de

³¹⁹ J.-J. Wunenburger: «Promesses et risques...», o. cit., p. 12.

comunicación no deja de ser una cultura, indisociable de sus vías de acceso. Hemos necesitado, por ejemplo, dos generaciones para entender que la música pop era una verdadera cultura y que Woodstock tenía, para algunos, el valor de la resurrección de Cristo, ¡y ahora las Jornadas Mundiales de la Juventud parecen un Woodstock cristiano!. Del mismo modo, la cibercultura, como la cultura humanista occidental, tiene sus héroes y sus dioses, sus lugares de referencia privilegiados, sus códigos de comportamiento, sus propios centros de interés. La mitología de referencia toma sus modelos de los cómics, de los dibujos animados o de los videojuegos (la guerra, la exploración de los espacios interestelares, etc.), pero no deja de ser diversa y multiforme. Su originalidad radica en la omnipresencia de la imagen. Las mitologías griega o bíblica también estaba mediatizada por la imagen (escultura y pintura), pero esas imágenes producidas por el arte eran obras maestras cuya realización requería tiempo y trabajo, eran relativamente escasas y difícilmente transportables y, además, la imagen era indisociable de un texto de referencia (Homero, la Biblia) con el que establecía una relación de reciprocidad del tipo ilustración/comentario. Ahora todo ha cambiado y el texto tiende a desaparecer a favor de las imágenes. La relación del internauta con las imágenes (dar la orden de aparición, de desaparición, etc.) es motriz, puesto que se trata de un gesto (pulsar el ratón para que aparezca la imagen), Un viaje por la Web presenta a su vez analogías con los videojuegos, por la manipulación, entre otros, del *joystick*, del volante o de los pedales. El sonido se suma a la imagen, al sentir y al gesto; estamos en un universo de tipo polisensorial. El mundo de las nuevas imágenes presenta sorprendentes afinidades —a menudo mal conocidas— con la función esencial del museo, ese supermedio de comunicación, que es hacer sensible a la intuición lo que muestra.

Por eso, actualmente se produce esa situación paradójica en la que toda una franja de lo museal se le escapa al museo sin que este se dé cuenta: una nueva cultura utiliza instrumentos, nuevos a su vez, para comunicarse en el seno de una sociedad ya renovada por los procesos de inmigración y la mezcla de culturas iniciales.

Se le ofrecen al museo, si este acepta encarar el problema, dos soluciones igualmente inaceptables, porque ambas se niegan a mirar las cosas de frente: (1) bien alzarse en un movimiento de santa indignación, como un dique o una fortificación, para proteger los antiguos valores contra la ola rompiente de esta nueva cultura; (2) o bien, en un generoso movimiento de apostolado típicamente humanista, lanzarse a la «evangelización» del nuevo mundo, ir al encuentro de esas

poblaciones desfavorecidas para intentar entenderlas y, quizás, anexionarlas a la cultura universal. Tenemos tendencia a olvidar que ese mundo paralelo, ese otro mundo, no necesita en absoluto ninguna referencia a la cultura occidental, que prescinde perfectamente de nuestros lloriqueos y reprimendas, y ese mundo, hay que admitirlo, no está «en otro lugar» porque está aquí, aunque la línea divisoria no esté exactamente donde nos lo esperábamos: a veces pasa por medio de una familia, separa a los padres, paladines de la cultura televisada, de los niños, jóvenes internautas. Y le achacamos a Internet esa nueva fuente de incomprensión entre generaciones, ¡como si sólo fuera un cambio de soporte para la crisis de adolescencia! Antes, se fugaban; ayer, la moto; hoy, la Web... Antes, las revistas pornográficas y las películas X, ¡hoy, la Web! Bien es cierto que esa función, doméstica, por llamarla de alguna manera, está presente, pero no debería ocultar la importancia de la nueva ruptura cultural que tenemos ante nuestros ojos.

Por tanto, ¿no entraría en la función del museo —y de la museología— el entender y controlar esa nueva cultura? Aunque parezca que le son totalmente ajenas, o casi, las nuevas imágenes acabarán amenazando radicalmente al museo y a los valores tradicionales de los que es portador y, colmo de las paradojas, esto ocurrirá por mediación de instrumentos que pertenecen indiscutiblemente a lo museal, entendido como la gestión de los medios. En resumen, el museo se ve desbordado por el ejercicio inesperado de sus propias funciones fuera de su marco institucional. Cuando hayamos tomado conciencia de ese fenómeno, seguramente descubramos que el instrumento que moldea y difunde la cultura se ha desplazado subrepticamente, pero que funciona con más eficacia que nunca, con nuevos medios, en nuevos ámbitos. Hemos de repetirlo, todo lo virtual es, en su principio, enteramente actualizable. Sabemos el papel que han podido desempeñar el cine y la televisión en el desarrollo de algunas formas de delincuencia, pero los términos para tener en cuenta no son lo imaginario y lo real, considerados como irreductibles y compartimentados, sino lo virtual y lo actual. *War game* no induce a la guerra, como se suele creer equivocadamente de la violencia televisiva,³²⁰ pero un niño desencadenando la guerra total en la consola de su ordenador ya no es la pesadilla de los amantes del terror y de las sensaciones fuertes, desde que unos adolescentes fueron capaces de introducirse por ciber-robo con fractura en el sistema informático del Pentágono. A veces, el cambio de realidad, es decir de

³²⁰ «El efecto de las escenas de violencia solo vistas, no es más que secundario», estiman H. Beresch y W. Schmandt en *La manipulation des esprits*, p. 142.

la cibervida a la *very life*, por utilizar las expresiones de Anne Sauvageot, se realiza brutalmente, y actualmente sabemos los riesgos que entrañan los juegos de roles para las personalidades frágiles,³²¹ porque su objetivo es, precisamente, descompartimentar lo real y lo imaginario en un mismo sujeto, es decir, introducir en el propio sujeto una separación entre ambos mundos. Es una auténtica *schize*, siempre amenazada por la confusión de los modos de realidad o, más exactamente, nos vemos obligados a instalarnos en la *schize* para evitar la confusión.³²² Como se puede comprobar, lo imaginario, en tanto que virtual, lejos de estar cortado de lo real induce una nueva realidad, paralela y coexistente con la anterior. Toda la función del arte radica en eso; se sabe desde la Bauhaus, Kandinsky y Klee. Por tanto, hay que afinar la comprensión de los procesos en juego y aprender a controlarlos. Pero los paladines del museo tradicional seguirán pensando, obviamente, que ese fenómeno les es ajeno, cuando, por el contrario, ante la urgencia, lo que hay que hacer es instaurar lo que podríamos llamar una *ética de las nuevas imágenes*.³²³

³²¹ El juego de rol es esa figura lúdica del psicodrama de Jacob Levy Moreno en la que los protagonistas, como actores de teatro, se meten en la piel de un personaje al que representan al margen de su existencia oficial. Pero, a diferencia del teatro, el juego de roles puede durar meses, años incluso, y generar una especie de confusión entre lo real y lo imaginario. Pierre Lévy llama especialmente la atención sobre las relaciones entre las conexiones a Internet y los juegos de rol. P. Lévy: *Qu'est-ce que le virtuel?*, o. cit., p. 112.

³²² «Las hiperimágenes mezclan permanentemente lo verdadero con lo falso, lo sintético con lo natural, lo real con lo virtual, [...] Las *schize* hacen referencia a la posibilidad de crear espacios paradójicos, "fallos" espacio-temporales, como dicen en las novelas de ciencia-ficción» (Ph. Quéau: *Le virtuel, vertus et vertiges*, p. 65).

³²³ Cf. B. Deloche: «Les substituts dans les musées», ICOM, *Lettre du Comité national français*, 25, mayo 1999, pp. 10-12.