

Museo

V I R T U A L

Guggenheim

Hani
Rashid

En 1999, el museo Solomon R. Guggenheim encargó a Asymptote Architecture proyectar y realizar un museo absolutamente nuevo en las redes del ciberespacio. El Museo Virtual Guggenheim es una experiencia arquitectónica pluridimensional, navegable, controlada y accionada por los visitantes en línea. El trabajo reúne las innovaciones del sector de la tecnología de información digital con un nuevo tipo de manufactura espacial y de experiencia arquitectónica. En este género inédito de arquitectura es necesario tener presentes numerosas condiciones. Una de ellas es el espacio físico arquitectónico, tal como lo habíamos conocido siempre, en el cual destacan la apariencia, la forma y la permanencia; otra es la condición, menos familiar, en la cual lo virtual, en cuanto experiencia cercana a aquellas de los medios, define un territorio en el que la estabilidad y la actualidad son contenidos de una realidad inefable. Los recorridos que seguirán estos diferentes aspectos de la producción arquitectónica serán, ciertamente, convergentes, sobre todo porque estamos cada vez más inmersos en los ambiguos territorios que existen actualmente entre lo real y lo virtual.

Hoy los museos de arte son, en su mayoría, instituciones que explican de manera didáctica y presentan al arte como una experiencia predominantemente visual. El arte contemporáneo es concebido y entendido simultáneamente como objeto, hecho, crítica cultural, afirmación política y, quizás lo más importante de todo, como mercancía. Con base en estos parámetros, el ambiente del Museo de Arte Contemporáneo está construido de acuerdo con el principio de hacer accesible el arte a un público, en su mayoría, no iniciado. El museo de arte, del siglo xx requiere una arquitectura adecuada: como depósito destinado a la contemplación y a la valoración, como ambiente confortable, como tumba del arte, como distracción y también como diversión. Los museos de nuestro tiempo, en la mayor parte de los casos, son construidos como entidades prístinas basadas en una visión independiente y privilegiada. En ellos, las paredes blancas y las galerías bien iluminadas son, presumiblemente, neutrales, aun cuando estén cargadas con un sentido de autoridad cultural y de predisposición ideológica. El Museo Getty de Los Ángeles es un ejemplo explícito. Con el fin de compren-

der lo que es presentado y representado, necesitamos considerar los mecanismos de encuadramiento y selectividad que definen a la experiencia artística. Es esta tensión tangible entre aceptación y resistencia la que problematiza al arte cuando se aloja en un ambiente enrarecido. Esta concepción del museo, no simplemente como un contenedor neutral e independiente, sino como un lugar de predilecciones ideológicas, de gusto y de status es, en definitiva, el vehículo mediante el cual el museo existe como mecanismo y se preserva en nuestros días.

Muchos artistas contemporáneos trabajan con plena conciencia de la complejidad sobre la que se basan estos espacios, y su trabajo, de alguna manera o de otra, revela una concepción total del museo, definido de esta manera. Todavía, para la mayor parte de los artistas, el museo es un horizonte problemático y extremadamente concreto en el que se mide el valor de su producción. El hecho de entrar solo en un museo es, a menudo, una experiencia compleja y de algún modo ambivalente en que la anticipación es atemperada por el temor y por un cierto grado de cinismo. Con esto en mente, tendemos a aceptar que todos los objetos, los hechos y los espacios confinados en el interior de un museo, han sido reunidos con autoridad y sentido. Con respecto a la producción artística hecha a la medida de un museo, las décadas recientes han visto una proliferación de trabajos para sitios específicos que, fuera de los confines del museo, no tienen vida alguna. Esta salida del arte, a menudo autorreferencial, describe una tendencia entre los artistas contemporáneos a delimitar y describir el espacio del museo como un *ready-made*. El



museo es percibido y utilizado como una suerte de laboratorio en el cual se experimenta. Los terrenos potenciales en los que esta operación podría ser mejor experimentada y presentada en el futuro, son nebulosos y ambiguos. Esta espacialidad emergerá de la fusión de los procesos creativos nuevos e impredecibles que constituyen el arte, y del voluble paisaje perceptivo y cognoscitivo que estamos experimentando hoy en el espacio de la cultura contemporánea en general. La extraordinaria historia del Guggenheim, sobre todo en términos de arquitectura de vanguardia, ha sido una significativa fuente de inspiración para el museo virtual. El Guggenheim, como una fuerza cultural global, ofrece una ocasión irreplicable para formular el prototipo del museo del futuro con una estrategia que combina la función del museo con las más recientes tecnologías artísticas digitales. La arquitectura, que emergió desde más allá de los parámetros convencionales del espacio, la estructura y el programa, está constituida por una relectura del arte y del hecho artístico, según lo dictan las redes electrónicas y las tecnologías de la información. El Museo Virtual Guggenheim aloja numerosas obras creadas específicamente en, y para, la esfera de los medios digitales interactivos. Estos proyectos permiten la participación simultánea e interactiva en una escala global y son accesibles y estimulantes. De esto resulta la apropiación, en tiempo real, de la información y del espacio de los datos, acompañada de un nuevo tipo de experiencia mu-



seística. Gracias a este nuevo servicio, el arte virtual y las colecciones de arquitectura son frecuentadas y, de hecho, afectadas, por una reconfiguración de la modalidad perceptiva, que redefine la experiencia de ver arte. El Museo Virtual Guggenheim fue proyectado para alentar formas de arte sorprendentes y desconocidas, forzando a los artistas a reinventar el propio papel y posición en términos del flujo tecnológico y de la inédita eficacia de un radio potencial de acción global. La arquitectura del Museo Virtual Guggenheim se coloca deliberadamente entre estos dos distintos paradigmas: el museo como experiencia estética y como lugar de una nueva ética. Las formas, espacios, interfases y lugares resultantes, forman una estructura precisa y abierta.

El arte que nace de las tecnologías digitales, de la cultura de los medios y del Internet, es menos manejable en función de los instrumentos tradicionales de conservación material y enmarcamiento. Los parámetros con base en los cuales se definirán los futuros espacios de los museos son los medios, la tecnología y la información. Ciertos aspectos institucionales ya comenzaron a ser desmantelados en términos de la concepción tradicional del arte como estética, representativa o monumental.

Las posibilidades digitales en las cuales hoy estamos inmersos, nos incitan a repensar el museo no tanto como un nuevo esfuerzo formal o como tipología, sino, sobre todo, como un lugar de condición imprevista e impredecible, como un lugar de desdo-

blamiento y, lo más importante, como un lugar de transición fluida y permanente: una arquitectura del flujo. El nuevo museo no ostentará grandes vestíbulos de ingreso ni un aspecto exterior de baluarte; sino, más bien, uno podrá deslizarse inadvertidamente a través de una epidermis, o moverse a través de interiores ambiguos. Las superficies nos permitirán observar, percibir e, incluso, incidir en el arte y alterarlo en el momento en que lo visitamos. La epidermis externa, en sí misma, podrá suspenderse en una permanente y, a la vez, mudable condición de transición, sujeta a las inflexiones y a las metamorfosis causadas por las influencias electrónicas. Los criterios para que esto ocurra podrán ser generados por el arte mismo, por las prerrogativas de los curadores, por las preferencias de los visitantes, por el patrocinio privado, por la utilización de los espacios, etcétera. Estos agentes de cambio y alteración deberían, en última instancia, ser capaces de reconfigurar no sólo nuestra percepción y experiencia del arte, sino también a la arquitectura.

Hani Rashid es arquitecto. Miembro fundador del estudio Asymptote Architecture, es profesor de la Escuela de Arquitectura y Planificación Urbana de la Universidad de Columbia en Nueva York. Texto tomado de la revista Domus núm. 822. Traducción de Marcelo Gauchat y José Emilio Salceda.