

Isabelle Vinson
UNESCO

A les societats contemporànies, es pot considerar el museu com una de les institucions culturals que es beneficien de la xarxa professional més àmplia al servei de l'interès públic. És una institució que es va escampar globalment a final del segle XVIII i començament del segle XIX. El creixement exponencial del nombre de museus per tot el món a partir de la Segona Guerra Mundial ha tingut un auge durant les darreres dècades, gairebé de manera paral·lela amb l'arribada de les tecnologies de la informació i de la comunicació. En els darrers anys, concretament, la World Wide Web els ha ofert un espai per explorar nous tipus de relacions amb el públic basats en els serveis educatius, la informació turística i les indústries culturals que s'han expandit en la societat de l'*edulleure*.¹

El primer pas de la colonització museològica de la xarxa va tenir lloc quan es van oferir pàgines web per donar informació als visitants sobre les facilitats d'accés i per promoure la institució. Durant el període comprès entre el 1994 i el 1995,² i des d'aleshores, s'han convertit en les eines principals de l'estratègia del museu dins de la societat de la informació.

Un segon estadi es va produir durant el període 1996-1998. Les pàgines web dels museus van evolucionar i es van convertir en centres de recursos per al possible públic. Aquesta segona generació de webs tenia com a prioritat l'accés en línia a les col·leccions emmagatzemades en bancs de dades interrelacionats amb altres museus de tot el món. Es van crear una gran varietat de programes que permetien la circulació en línia de la informació científica i educativa. El 1999, el premi al «Millor de la Xarxa» del Congrés Internacional Anual *Els museus i la xarxa*³ va marcar el punt d'inflexió vers la tendència actual del desenvolupament del museu virtual.

1. Paraula formada per la combinació d'*educació* i *lleure*, que serveix per descriure la introducció de la noció de joc i lleure en l'àmbit de l'educació. Vegeu *UNESCO World Culture Report* (1998), capítol: «Herència i cibercultura: quins continguts culturals per a quina cibercultura?».

2. El web del Museu del Louvre es pot consultar des de 1995: <<http://www.louvre.fr>>.

3. Vegeu <<http://www.archimuse.com/mw99:best/index.htm>>.

Les pràctiques museològiques i els camps d'acció també s'han renovat radicalment durant les darreres dècades. Els museus ja no són magatzems i centres de recerca dedicats només al patrimoni cultural. Ara, s'ocupen de temes contemporanis clau, com ara els nous models educatius, la identitat cultural i les oportunitats del mercat, i els han incorporat en els seus objectius i en les seves estratègies. Saben que els missatges tenen com a finalitat arribar al públic estructurat en comunitats (com ara les comunitats educatives, les culturals, les lingüístiques o les professionals) i, en conseqüència, han adquirit un paper positiu en l'equilibri social i polític per mitjà de la representació cultural.⁴ A més dels objectius d'oferir l'accés al coneixement cultural, i ampliar-lo, la presència dels museus a Internet reflecteix els nous objectius de la societat de la informació.

En aquest article, argumentarem que els museus virtuals tenen un paper decisiu en la construcció del ciberespai: a) com a ponts entre les societats riques i pobres d'informació; b) com a espais on es crea un nou coneixement cultural, i c) com a centres de reorganització de la participació i la presa de decisions de les societats multiculturals per mitjà d'una nova interacció social.

El pont al ciberespai entre els rics i els pobres d'informació

Alguns autors, la majoria economistes, convenen que la manera més eficient per aconseguir la colonització del ciberespai a llarg termini és ocupar-ne aviat tots els racons per tal de poder rebre «el premi al primer» ja que podran crear l'efecte que «tot és ple».⁵ Els museus han estat, sens dubte, el primer actor institucional cultural del ciberespai. Ara tenen un avantatge comparatiu important en relació amb altres institucions del ciberespai. Com pot tenir aquesta posició algun impacte en el buit enorme que s'ha creat entre les societats riques i pobres en informació? I com es pot mantenir i enfortir aquesta posició?

En primer lloc, hauríem d'establir una comparació entre les àrees amb infraestructures telecomunicatives pobres⁶ i la distribució del mapa dels museus virtuals per tal de poder subratllar el potencial que el ciberespai pot representar a les regions remotes i en vies de desenvolupament.

En els països en vies de desenvolupament, els museus a Internet mostren diversos graus de desenvolupament i interactivitat. Es poden classificar en tres categories: a) museus que

4. Vegeu «Simultaneously with research on a Convention of reconciliation with the Aborigines —the Supreme Court of Australia acknowledged their indigenous title in 1992— the contemporary art museum of Sydney opened its collections to Aboriginal works, through agreements with the Aborigine community» (1997), *ICOM News*, vol. 50, núm. 4.

5. Vegeu Joël de ROSNAY (1999), «Stratégies pour le cybermonde», *Le Monde Diplomatique*, *Manière de Voir*, núm. 4, juliol-agost.

6. Vegeu *UNESCO World Information and Communication Report 1999-2000*, part 3, que presenta una anàlisi mundial de les tecnologies de la informació i de la comunicació.

presenten informació general sense col·leccions en línia o amb un nombre limitat de col·leccions; b) museus que presenten les col·leccions de manera ben documentada i il·lustrada, amb alguna interactivitat i, en conseqüència, participen de la conservació del seu patrimoni i de la difusió de les seves col·leccions, i c) museus virtuals amb un grau elevat d'interactivitat amb el públic.

L'ús avançat d'Internet per facilitar la interacció del museu amb les seves comunitats no depèn necessàriament del nivell de desenvolupament telecomunicatiu del país. Si assumim que té a la seva disposició la infraestructura bàsica, la ciberització del museu depèn sobretot en la creativitat individual i la comprensió i l'interès institucionals per utilitzar la cultura i les noves tecnologies per tal d'aconseguir el desenvolupament cultural. La pàgina del web⁷ del Consell Internacional de Museus ha creat la pàgina Biblioteca Virtual dels Museus, que ofereix una llista d'enllaços als museus virtuals. Navegar per aquesta llista revela de manera sorprenent que el nivell local de connexió pot ser independent del nivell de ciberització o, en altres paraules, d'interactivitat.

El cas més evident és la pàgina del web⁸ dels Museus Nacionals de Kenya (NMK). Mentre que Kenya té dos enllaços en la llista ICOM, l'NMK ha dissenyat una pàgina web que vol ser informativa tant per a les audiències locals com per a les internacionals. Per mantenir-se al dia en la societat de la informació, cal superar totes les dificultats de la infraestructura de les telecomunicacions i els problemes de la connectivitat a l'Àfrica.⁹ El web dels Museus Nacionals de Kenya presenta un recull de les col·leccions que hi ha als museus de Kenya: les galeries, la informació per als visitants i els recursos per als investigadors, els museus regionals i les activitats relacionades. A més a més, l'NMK també ha comprès el potencial —i ha començat a generar la capacitat necessària— que representaria tenir un web més ampli que inclogués bases de dades científiques que poguessin ser consultades, col·leccions en línia i visites virtuals. L'Associació Artística de Museus de Kenya organitza un festival artístic anualment i presenta treballs artístics i artesans. Durant l'edició de 1999, es va construir la «Cabana Virtual» —un enllaç en viu per Internet— entre el museu i el Centre Kennedy de Washington DC. Aquesta tertúlia restringida es va utilitzar per establir un diàleg entre el públic de Kenya (especialment els nens) i els nens dels Estats Units i d'Europa.

A més, en aquest cas concret, el fet d'haver pogut arribar a les audiències internacionals va fer néixer diversos projectes multiinstitucionals i la institució Museus Nacionals de Kenya ja ha començat a preparar uns programes que acostaran les noves tecnologies als habitants de Kenya i de l'Àfrica amb, entre d'altres, la Smithsonian Institution.

7. Vegeu <<http://www.icom.org/vlmp/>>.

8. Vegeu <<http://www.museums.or.ke>>.

9. A l'*UNESCO 1998 World Culture Report 1998*, hi consten les xifres relacionades amb els telèfons mòbils, els ordinadors personals i els hostes d'Internet de Kenya (p. 405) extretes de fonts impreses de prestigi internacional, mentre que les dades sobre visites als museus, sorprenentment, no hi figuraven (p. 377).

D'altra banda, el Museu Egipci del Caire, un dels més rics de la regió i un centre d'atenció de la indústria turística del país, té un web que, sorprenentment, conté poca informació. Encara que té cinc enllaços a la llista de l'ICOM, el web del Museu del Caire, dins del servidor d'una agència de viatges, permet un nivell molt baix d'interactivitat i presenta una mostra molt limitada de la seva extraordinària col·lecció, que té 142.000 objectes.

Basant-nos en aquests exemples, voldríem remarcar que la colonització del ciberespai no s'ha de reduir a la qüestió de la transferència tecnològica i a la xarxa mediàtica global. També voldríem proposar que es presti més atenció als projectes específics i innovadors dels museus.

En l'entorn global, els artefactes culturals s'han convertit més que mai en una part substancial dels intercanvis i dels ingressos econòmics. Els museus, per tant, «han de redefinir la noció de propietat artística i la seva avaluació en el mercat centralitzat de les idees i dels béns capitalitzats», tal com escriu John G. Hanhardt.¹⁰ L'objecte artístic és al centre dels processos de capitalització cultural i econòmica i el paper del museu en el control d'aquests processos és crític. Per mitjà de la colonització del ciberespai, els museus estenen fins a les seves societats civils algunes activitats que s'hi relacionen i forneixen les comunitats locals amb una capacitat real per tal de defensar els drets culturals en un entorn global. Hem de recordar la importància d'Internet en la conservació del patrimoni cultural a l'hora d'augmentar la conscienciació pública sobre les amenaces a l'herència cultural. Els museus ja tenen un paper destacat en la definició dels criteris d'identificació dels objectes artístics, com ara l'Objecte ID,¹¹ que va fer possible la creació d'enormes bases de dades d'obres d'art perdudes i robades. Aquestes iniciatives esperonen la cooperació real entre els sectors públics i privats, entre els països desenvolupats i els que estan en vies de desenvolupament, i ajuden a evitar la línia divisòria entre els països amb herències riques i pobres que no faria més que duplicar la línia entre els països rics i pobres en informació.

La Pàgina de les Obres Perdudes,¹² que inclou un registre amb la base de dades més gran d'objectes d'art robats, col·labora directament amb les institucions jurídiques en el procés d'identificació i recuperació de les obres d'art robades. Així, el registre de les obres robades ajuda a combatre el tràfic il·lícit de les propietats culturals, la qual cosa té una gran importància per als països en vies de desenvolupament que volen construir la seva identitat cultural per tal de trobar el seu lloc en el ciberespai. Un dels avantatges comparativament més importants dels museus que hi ha al ciberespai és el potencial de fer servir una institució cultural per tal de connectar comunitats remotes, promoure'n el desenvolupament i també advocar per la diversitat cultural basada en la identitat cultural.

10. John G. HANHARDT (1996), *Acts of enclosure: Touring the Ideological Space of Art Museum* (Taula rodona MacArthur sobre «Globalism and Global Creativity»), MacArthur Foundation, novembre 1996.

11. Vegeu <<http://www.getty.edu/gri/standard/pco/>>.

12. Vegeu <<http://www.artloss.com/>>.

Nou corpus de coneixement cultural

Amb el procés iniciat de globalització i les noves tendències culturals que han emergit, les societats contemporànies constantment miren d'adaptar-se i de conciliar les funcions tradicionals amb les noves demandes. Es crea un nou coneixement cultural per respondre a les noves situacions que inclouen les contribucions individuals a la compilació de dades que constitueixen un tot. En particular, per a les minories culturals, el museu virtual és una oportunitat d'incorporar les veus relacionades amb els artefactes culturals dins del procés de construcció de coneixement expert.

Una investigadora americana, Maria Holland de la Universitat de Michigan,¹³ ha dissenyat un prototipus de museu virtual que anima els museus a considerar el paper de les comunitats ètniques, la incorporació de les veus multigeneracionals i l'aportació dels membres locals o tribals en el desenvolupament d'exposicions i col·leccions.

Va començar a treballar amb material dels indis americans, que es troba molt dispers entre col·leccions privades i públiques, tant en museus i en centres culturals de propietat d'aquests grups o en reserves, com en institucions que no pertanyen a aquesta comunitat. Aquests projectes de museus virtuals comencen a col·leccionar obres que no són en les seves col·leccions físiques i que l'usuari ha seleccionat, perquè formi part de la col·lecció virtual del museu.¹⁴ La ICT facilitarà una nova forma de «museologia cooperativa» en què els propietaris indígenes compartiran un control real com a curadors amb els museus, i els drets culturals indígenes i els drets intel·lectuals podran ser reconeguts dins d'un marc multicultural que tindrà el suport d'un model operatiu.¹⁵

El Museu Virtual també contribueix a incorporar l'experiència individual dins de la història. El Museu de la Persona del Brasil¹⁶ ha sorgit del web brasiler. Es pot definir aquest museu com la continuació de la història oral a través d'Internet, que ha creat una base de dades electròniques d'històries viscudes i ha contribuït fins a un cert punt a la redacció de la història del Brasil. La popularització d'Internet al Brasil ha permès que el Museu de la Persona, creat el 1992, pogués realitzar la seva vocació, és a dir, permetre que tothom (encara que actualment només siguin els que tenen accés a Internet) hi pugui inscriure la seva història personal, o bé les històries de parents (això inclou fotobiografies, declaracions, pàgines personals, etc.). Al mateix temps, el Museu de la Persona posa a disposició —per mitjà de la xarxa— el seu material com a obres de referència i per a la recerca escolar, acadèmica i professional. Actualment, la col·lecció té unes set-centes històries, de les quals unes cent vint són en línia. Aquest web ha consolidat l'existència del Museu de la Persona com una institució essencialment virtual.

13. Vegeu <<http://www.umich.edu/>>.

14. Vegeu Maurita PETERSON HOLLAND (1999), «Broadening access to Native American collection via the Internet», *Museums and the Web*, Nova Orleans, disponible en línia a <<http://www.archimuse.com/mw99/abstracts/prg-1010html>>.

15. Vegeu Linda YOUNG (1998), «Globalisation, Culture and Museums», *Museology and Globalisation*, ICOFOM (International Committee for Museology), ICOM 19th General Conference Assembly, Melbourne, Austràlia, p. 102.

16. Vegeu <<http://www2.uol.com.br/mpessoa/>>.

Aquestes experiències virtuals tenen un impacte directe en la manera com les societats volen ser representades per mitjà de les institucions culturals. A través de projectes de xarxa, els membres de les comunitats culturals poden realitzar la tria de material seleccionat per a l'estudi i la interpretació cultural. Aquesta nova possibilitat d'interactuar en la representació de les identitats culturals, la història i la memòria està, consegüentment, creant un corpus totalment nou de materials, que permetrà que els conservadors de museus, els historiadors i els investigadors socials puguin treballar per tal d'entendre com es transformen les societats.

Lluny dels models de museus educatius i elitistes que s'han format a Europa durant els darrers segles, aquests museus virtuals obren un nou tipus de relacions entre la institució i les comunitats socials. A través de l'ús de les tecnologies de la informació i de la comunicació, els museus tenen una eina útil per acostar-se a les necessitats i a les expectatives de les seves comunitats i, així, obrir la porta a noves formes de participació social i cultural.

Com a conseqüència del treball realitzat per la Comissió Europea per la Cultura¹⁷ i el Desenvolupament, a la Conferència Intergovernamental sobre les Polítiques Culturals pel Desenvolupament,¹⁸ que va tenir lloc a Estocolm al març de 1998, es va recalcar el paper dels museus dins de les polítiques culturals per al desenvolupament. Més a prop de les comunitats que cap altra institució pública, al museu se li ha encomanat el paper de representar les societats multiculturals i, com que és el lloc on els investigadors han revelat l'aspecte dinàmic de la memòria, els museus han incrementat les tasques tradicionals i ara se centren en les interaccions socials. Les tecnologies de la informació i de la comunicació han estat els motors i els impulsors d'aquest canvi. Una visió així compleix, en part, l'antic somni educatiu en què la tecnologia ajuda a estructurar l'organització social. No obstant això, hem de reconèixer que el sistema d'informació global té un impacte més profund i amb més abast en les societats que cap altra de les noves tecnologies, perquè podria potser participar en el naixement de noves formes de govern.

Reorganitzar la participació i la presa de decisions en les societats multiculturals

El sociòleg francès Jacques Perriault va explicar a *Les Cahiers de Médiologie*, número 3,¹⁹ que les cibercomunitats estan estructurades per tal de permetre la comunicació sobretot entre els grups. El risc d'un model així de comunicació és que es reforcin les identitats immòbils i no es creï un diàleg intercomunitari. Per això, cal al ciberespai un espai públic àmpliament obert on es puguin exposar a la demanda pública de coneixement els components de la cultura, tant els tradicionals com els nous.

17. Vegeu <http://www.unesco.org/culture/development/wccd/summary/html_eng/index_en.htm>.

18. Vegeu <http://www.unesco.org/culture/development/policies/html_eng/index_en.htm>.

19. Vegeu <<http://www.mediologie.com>>.

De fet, el ciberespai és l'únic lloc on «la nostra relació amb el patrimoni cultural es renova totalment i profunda, en un context amb tendències que semblen contradictòries, és a dir, globals i locals. És el significat dels artefactes culturals que componen l'herència allò que es redefineix d'acord amb un nivell més alt de percepció».²⁰ Les experiències dels museus al ciberespai contribueixen a la remodelació i a la redefinició del significat. Per això, tenen un paper constituït en les societats de la informació.

Els museus virtuals creen uns nous espais públics en el sentit concebut pel filòsof Jürgen Habermas: un espai on han desaparegut els límits entre els conceptes *individual* i *col·lectiu*, *nacional* i *regional*, *memòria* i *futur*, i on els conflictes i les lluites han de ser negociats sense recórrer a la violència ni acceptar la tirania.

Segons alguns autors, la societat de la informació crea una nova forma de govern, una nova polítema que pot amenaçar i afeblir el paper de l'Estat com la major estructura de govern. És útil recordar que el naixement del museu va coincidir amb el naixement dels estats moderns a Occident. El museu va ser també, entre altres institucions, l'instrument de coneixement, de producció de sentit i de circulació d'una determinada imatge controlat per l'Estat amb la voluntat de federar els diversos grups socials i culturals que existien. Quin serà el paper del museu en la societat de la informació, on el significat i la imatge produïts estan directament en mans de la societat?

La nostra perspectiva és que això permetrà que les societats puguin reconstruir nous tipus d'adscripcions basant-se en un fonament cultural que promourà el desenvolupament democràtic i sostenible. En l'Informe Cultural Mundial de l'UNESCO de 1998, Lourdes Arizpe, antropòloga, va forjar un nou concepte per descriure aquest procés: «Convivència: l'objectiu de la cordialitat».²¹ En paraules seves:

Els estats nació estan reorganitzant la presa de decisions i la participació dels seus electors. Aquesta situació transforma la manera com els individus gestionen les múltiples lleialtats relacionades amb les llengües, les cultures i les identitats nacionals. La descentralització del coneixement i de la informació també condueix les persones a replantejar-se els mapes de la comprensió de quins són els àmbits amb què es vinculen en la vida quotidiana.

En un moment en què la cultura —i més concretament la diversitat cultural— és reconeguda com el nucli del creixement sostenible en un món globalitzat; en un moment en què les tecnologies de la informació i de la comunicació són els motors de la globalització, els museus del ciberespai poden promoure el procés de reorganització social que s'ha iniciat i, alhora, ser llocs públics consistents on es consideren i s'experimenten les noves «formes de viure conjuntament».

20. Lourdes ARIZPE (1999), «Cultural Heritage and Globalization», setembre, comunicació personal.

21. Lourdes ARIZPE (1998), «World Culture Report», UNESCO, p. 71, disponible també en línia a <http://www.unesco.org/culture/worldreport/html_eng/wcrb22.htm>.