

SABINE HIMMELSBACH: “LOS MUSEOS DEBEN EXPERIMENTAR, PORQUE A TRAVÉS DE LA EXPERIMENTACIÓN TAMBIÉN PODEMOS APRENDER”

Entrevista a Sabine Himmelsbach, directora de House of Electronic Arts (HEK), Basilea, Suiza

1. ¿Cómo definirías esta esfera pública y cómo se relaciona con el espacio museo?

Bueno, para mí la esfera pública son muchas cosas: pueden ser cuestiones y temas relevantes para la sociedad que abordan los artistas, cuyos proyectos suelen estar relacionados con lugares concretos del ámbito público. Como museo centrado en el arte y la tecnología, para nosotros es importante comisariar exposiciones que aborden los cambios tecnológicos actuales y el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad en general o en nosotros como seres humanos. Por ejemplo, exposiciones que muestren el uso de nuevas tecnologías como la RV (Realidad Virtual), la RA (Realidad Aumentada) o la IA (Inteligencia Artificial) o exposiciones que aborden el impacto de estas tecnologías en temas como la vigilancia, las noticias falsas, las emociones, el amor, el trabajo o nuestra comprensión del espacio.

Otro espacio público importante es la esfera virtual. Especialmente durante la pandemia, se hizo relevante para los museos llegar a su público a través de plataformas y herramientas virtuales, mientras los museos estaban cerrados.

2. ¿Cómo habéis implementado esto desde HEK?

El año pasado, por ejemplo, presentamos la exposición “Earthbound. In Dialogue with Nature”, que abordaba cuestiones relacionadas con el cambio climático y cómo los artistas están tratando este tema de forma significativa para ayudar a cambiar la situación actual a mejor. Un ejemplo de esta exposición: el artista mexicano Gilberto Esparza, en colaboración con muchos científicos y grupos comunitarios, ha realizado la obra de arte “Korallysis”, que ayuda a los arrecifes de coral a crecer mejor, una obra que él mismo coloca en el mar para mostrar cómo funciona realmente. En la exposición exhibimos un prototipo y un vídeo de la obra bajo el agua.

En HEK intentamos llegar a un público global también a través de exposiciones en nuestra plataforma online <https://virtual.hek.ch>. La utilizamos para exposiciones, pero también para reuniones sociales y eventos, por ejemplo, inauguraciones de exposiciones. La plataforma ha sido desarrollada por el artista neerlandés Constant Dullaart y es de código abierto. Me pareció muy convincente, porque es sencilla, se basa sólo en el navegador y permite también interacciones sociales de artistas, personal del museo y público.

3. ¿Son los espacios digitales lugares de transformación e inclusividad o repiten patrones externos?

Con las tecnologías *blockchain* vuelve a haber esperanzas de transformación y de una web más descentralizada y nuevas estructuras de gobierno descentralizadas. Veremos en el futuro si esto será así a largo plazo. HEK también está experimentando con la tokenización, y planeamos establecer una DAO (Organización Autónoma Descentralizada, por sus siglas en inglés) como un círculo de amigos en línea, pero está claro para nosotros que las tecnologías *blockchain* son exclusivas para algunas personas, ya que la incorporación es compleja. Intentamos encontrar formas de hacer que estos experimentos sean lo más inclusivos posible.

4. En base a la anterior pregunta, ¿de qué manera estos nuevos espacios en la red pueden contribuir a acortar esta brecha?

Creo que los museos deben experimentar, porque a través de la experimentación también podemos aprender. También es importante que la institución cultural dé forma a estos espacios.

5. ¿Qué relación debe establecerse a futuro en el binomio sostenibilidad, emergencia climática y espacios digitales? ¿Cómo abordar esto desde los museos?

La sostenibilidad y la emergencia climática son claves para nuestro futuro, pero por supuesto la tecnología digital también está moldeando nuestra sociedad. Como museo, por ejemplo, solo adquirimos NFTs para nuestra colección que fueron creados en *blockchains* que desde el principio utilizaron "prueba de participación" (proof of stake), como Tezos, que no requiere una cantidad increíble de recursos. Creo que los museos deben ser conscientes del impacto de la realización de exposiciones en el clima, pero esto también afecta a los transportes, los préstamos, etc. A menudo un proyecto digital necesita menos recursos que una exposición que implique traslados, etc. Debemos comprender mejor y utilizar herramientas de medición de lo que hacemos para poder cambiar a mejor y ser instituciones más sostenibles.