

está resuelta a contribuir a ello, impulsando la necesaria voluntad colectiva que debería acompañar semejante proyecto. Todavía habrá que vencer algunas resistencias para conseguir admitir que, en ese ámbito, los bibliotecarios deberán cada vez más recurrir a “agentes inteligentes”, puros productos tecnológicos que nunca han pasado por ninguna escuela de biblioteconomía.

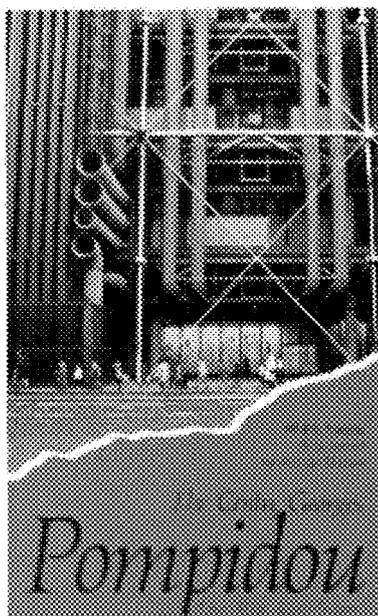
Por último, y especialmente, la gran cuestión que plantea el desarrollo de una oferta a distancia que sea realmente específica, es la de la individualización del servicio propuesto. Mientras que es posible, en cierta medida, negociar con los editores o con los poseedores de los derechos para poner a disposición recursos en un espacio dado, en un número de puestos determinado de antemano, la cuestión se torna extremadamente compleja cuando se trata de extender esta prestación a un número infinito de usuarios potenciales, sobre todo para una biblioteca que, como la Bpi, siempre ha rechazado obligar al usuario a identificarse con el fin de no violar en lo que sea el principio de la total libertad de acceso. De hecho, se

da aquí una forma de aporía que abordamos con la sensación de entrar en *terra incognita*. ¿Cómo conciliar los principios fundamentales, libertad de acceso y gratuidad de la información, de un servicio cultural de masas como la Bpi, con el desarrollo de la net-economía que se basa, esencialmente, en la individualización de la prestación y el pago en el acto? Sin duda alguna la Bpi será emblemática de las respuestas que puedan ser aportadas por los bibliotecarios, pero también, y sobre todo, por los poderes públicos.

Tras la lectura de estas líneas habrán comprendido que preferimos, en vez de un concepto de biblioteca virtual que compete demasiado exclusivamente a la ideología tecnológica, un programa de biblioteca en línea y de oferta a distancia que sitúa al usuario y sus prácticas en el corazón de la problemática de la biblioteca. ■

Gérald Grunberg. Director de la Bpi

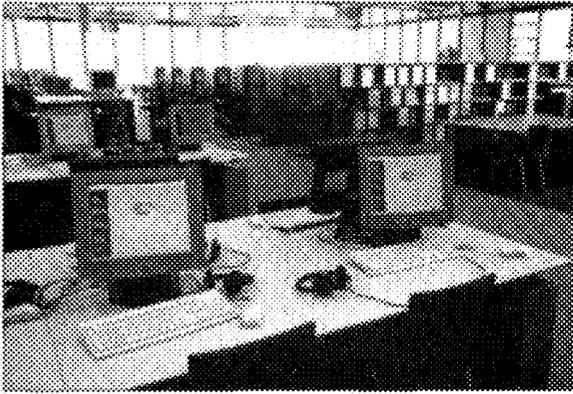
Traducción de Ramón Salaberria



Dinámica de la ausencia

Hace ya tiempo que las bibliotecas proponen exposiciones a sus públicos, entrando incluso implícitamente en algunas modalidades de la transmisión del saber. Incluso si permanece implícito, los cánones de la exposición dictan su deber al comisario, se imponen al público en el acto de la obra expuesta, en el principio de la confrontación, la relación misterio-

sa de la emoción y de la enseñanza, la sutil dosificación de lo sensible y de lo inteligible. Los bibliotecarios-comisarios subrayan de buena gana que la materia que conservan, y que tienen por misión animar a través de la exposición, pertenece a la esfera de lo mostrable en menor medida que las colecciones de un museo de Bellas Artes. Por lo tanto han debido



370 puestos multimedia para acceder al catálogo en red de cederrones y a Internet

definir una arquitectura específica de códigos y representaciones, en cuyo primer plano figura la espinosa articulación del texto y la imagen, en el supuesto de justificar, facilitando su recepción por el público, la presentación en el espacio de un discurso que podía muy bien permanecer únicamente como lenguaje.

En este esfuerzo el término escenografía adquiere toda su amplitud: escritura, sí, y por lo tanto texto, pero en un escenario, y por lo tanto en tres dimensiones. La cadena de actividades que se extiende desde la concepción (discurso traducido en el espacio) hasta la recepción (espacio admitido como portador de un discurso) debe descansar en una serie de convenciones que el público admite *de facto*, tal como el valor simbólico de los objetos presentados, o incluso el aprovechamiento lineal del espacio para asumir, sección tras sección, el desarrollo lógico de un tema. La costumbre ya está asentada, y las formas “tradicionales” de la exposición están bien ancladas en las relaciones entre la biblioteca y su público: una dinámica fundada en la presencia de objetos significativos y textos complementarios, donde cada uno debe converger desde su posición y en su propio ámbito a la demostración de conjunto.

Cuando la exposición topa con lo digital, puede transformarse en “exposición virtual”, lo que presenta una apuesta a meditar. Si todavía se habla de exposición, es por un abuso del lenguaje: ninguna obra se expone, salvo en reproducción; y el único criterio que pueda ligar a las formas convencionales de exposición esta presentación de imágenes comentadas, es justamente la relación del texto y del objeto, y las convenciones utilizadas para desarrollar una idea conjunta. La colección de exposiciones virtuales de la BNF lo demuestra: en primer lugar es el conserva-

torio de las exposiciones pasadas, una reducción al formato pantalla de lo que ha podido verse en las galerías de la institución. La paginación está cuidada, la navegación cómoda pero estrictamente pasiva –se puede consultar fácilmente el manuscrito de *En búsqueda del tiempo perdido*, por ejemplo– y verdaderamente nada difiere de la exposición primitiva, salvo la ausencia física de los originales digitalizados. Incluso si se trata de “descubrimiento interactivo” el internauta experimentado presiente que es posible una utilización más audaz de los recursos de la tecnología digital, quizás mediante una adaptación de las prácticas convencionales a las capacidades del nuevo soporte.

La historia de la tecnología está jalonada de diseños desafortunados: los primeros vagones del ferrocarril no eran otra cosa que la carrocería de las diligencias yuxtapuesta al chasis, sin paso de una al otro –pues no se podía concebir el espacio de los viajeros

más que en la forma de un interior cerrado de diligencia. Tuvieron que pasar varias décadas para que naciese la idea de un pasillo interior, y la influencia de los ferrocarriles americanos para

“La exposición virtual no es aún, y quizás por algún tiempo, más que un traslado de las convenciones habituales de la exposición en tres dimensiones a un modo digital”

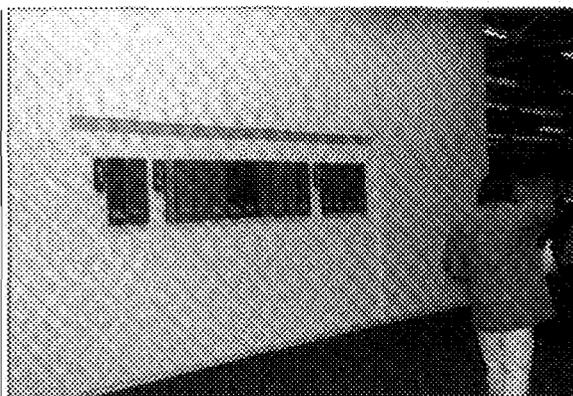
que apareciesen en Europa los vagones con pasillo central, cuyo uso es hoy general. Ninguna imposibilidad técnica se oponía al pasillo central en 1835: sencillamente, la mentalidad de los constructores y la de los viajeros permanecían condicionadas por las modalidades anteriores del viaje. Sucede lo mismo con la exposición virtual, que no es aún, y quizás por algún tiempo, más que un traslado de las convenciones habituales de la exposición en tres dimensiones a un modo digital.

Cuando en 1998, la Bpi eligió una escenografía completamente virtual para la exposición que debía presentar en el otoño de 2000 –entendamos por ello que se trataría de un paseo de los visitantes en un espacio virtual en tres dimensiones, donde se desplazarían por medio de cascos estereoscópicos y bastones interactivos–, las principales ventajas de esta fórmula podían enunciarse en función del sistema de convenciones que regía los proyectos anteriores:

- Una deestructuración del discurso, a falta de un espacio lineal: al no estar fijada en el espacio la posición respectiva de cada sección o subsección de la exposición, el mensaje ya no sería único ni dictado por la disposición de sus secciones, sino que podía ser explotado en tantos fragmentos como fuera necesario: entonces cada cual en el curso de su visita debería reconstruirlo, en la combinación que le fuera propia.

- Una reflexión acrecentada respecto al *status* de las obras que jalonan el espacio, es decir de sus imágenes convertidas a un formato digital: usar, sin abusar, de sus nuevas modalidades de aparición, desaparición, distorsión y fusión.
- Una renovación de los diversos tratamientos del texto, y por tanto de las relaciones texto-imágenes. Si debía considerarse la intensidad particular de las manifestaciones sonoras que se producen en un casco, ¿había que sonorizar el texto o mantenerlo legible? Y, en ese caso, ¿qué procedimiento de ocupación del espacio debía adoptarse?
- Una *mise en abyme* (1) que, para el mundo exterior, constituyera un espectáculo en segundo grado: la concentración en un espacio público de una cincuentena de visitantes con cascos, cada uno desplazándose en el espacio virtual y gesticulando sin motivo aparente, actor involuntario de una *performance* colectiva donde los individuos se yuxtapsieran sin confundirse.

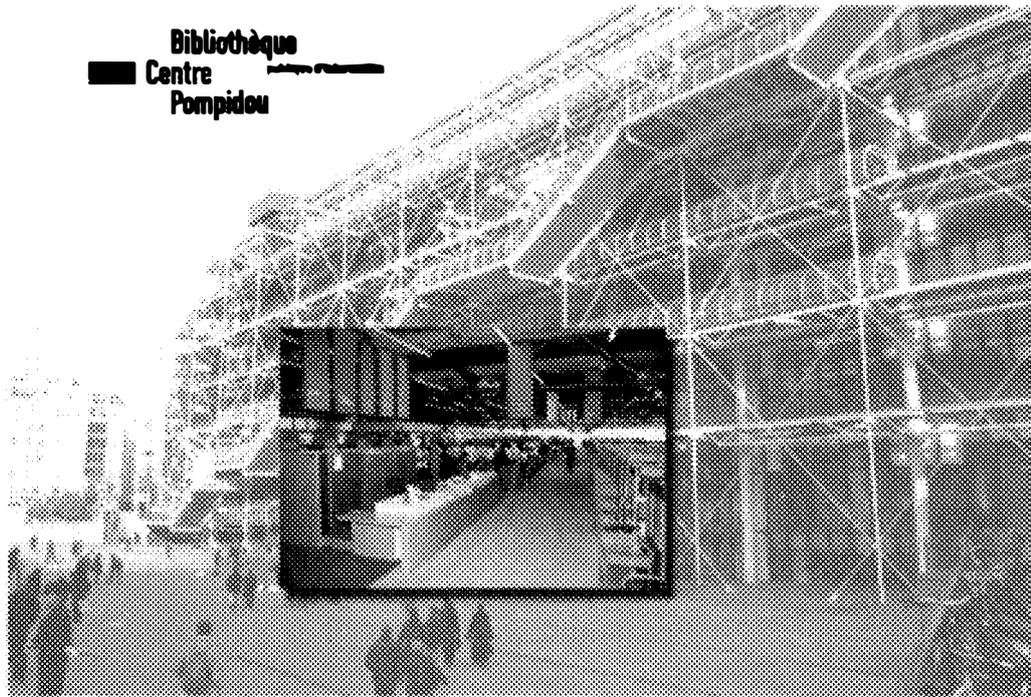
No se puede resumir en pocas palabras las razones por las que este ambicioso proyecto se abandonó en su estado embrionario, razones que implican tanto aspectos técnicos, administrativos y presupuestarios como obstáculos conceptuales. Entre éstos, hay que



La señalización a la entrada del nivel 2

señalar sin embargo las divergencias de puntos de vista que suscitó entre comisarios y escenógrafos la articulación del texto y la imagen –desacuerdo que, a su manera, testimonia la violencia en el trabajo en el principio de desestructuración del discurso: en ausencia de cualquier precedente fundacional, ninguna solución de compromiso a medio plazo podía imponerse entre el academicismo recurrente de un comentario clásico de una voz *en off* y la ambigüedad provocadora de una sintaxis alusiva y descentrada, que farfulla desordenadamente los *Pensamientos* de

PUBLICIDAD



Pascal y canciones populares, pero que ignora de manera deliberada que tenía que proporcionar informaciones de tipo científico a visitantes de cultura supuestamente media.

Tales aporías sólo son fatales aparentemente: apenas es más audaz querer desestructurar el discurso de no hace mucho tiempo, que darle un desarrollo espacial a través de objetos simbólicos. El fallo básico que hacía peligroso este proyecto proviene de las presuntas modalidades de su recepción por un público con deseos convencionales. Por esta razón el abandono final de ese proyecto no proporciona un motivo para condenar en bloque el principio de la exposición virtual, que persiste en plantear a los comisarios de tales manifestaciones cuestiones movilizadoras, comenzando por esta ausencia del objeto reproducido que se prefiere a su presencia, y que en consecuencia genera una dinámica paradójica: porque el objeto real no está presente, se multiplican las modalidades que asumen su relación con el espacio, y en proporción su efecto escenográfico se enriquece. Porque puede hacerse desaparecer toda noción de recorrido impuesto (o, más bien, de recorrido referencial, preferencial en realidad, porque ninguno puede prohibir al visitante efectuar una visita en sentido inverso en una exposición tradicional), se entabla un verdadero diálogo con el público, cuya pericia

puede afirmarse en la reconstrucción de un nuevo discurso que inventa al mismo tiempo.

La exposición virtual podría convertirse en el siglo XXI en un juego de sociedad muy apreciado; pero todavía falta dotarlo de unas reglas, cuya falta actual impide constituir un verdadero *status* recíproco de los jugadores. Tenemos que inventar el pasillo central, este espacio vacío en el centro del vagón, que aboliendo los anticuados compartimentos instaure inéditas posibilidades de circulación y, como resultado, todo un arte de vivir: la dinámica de la ausencia. ☑

Bernard Huchet y Emmanuèle Payen
Servicio de Animación de la Bpi

Traducción de Ramón Salaberria

Notas

- (1) *Mise en abyme*. Expresión francesa, perteneciente al lenguaje de la heráldica, que se utiliza para designar la reduplicación especular. En los ámbitos literario, pictórico o arquitectónico, es el resultado de la copia en pequeño de un primer texto, cuadro o construcción (o de alguna de sus partes), integrada en el seno mismo de lo que refleja. Así, en el teatro o en el cine, unos actores que en la obra representan a unos personajes que interpretan una obra teatral o cinematográfica ("el teatro en el teatro", "el cine dentro del cine"). (N. del T.)