

Crònica breu de la conferència de Jaume Sastre al cicle “Objectes Perduts” dels col·loquis de la Societat Catalana d’Història de la Ciència i de la Tècnica (Barcelona, IEC, 15 de gener 2016). Alfons Zarzoso

A tall d’introducció, **Jaume Sastre traça un context històric per tal d’entendre com hem passat dels museus de patrimoni -de peces, de vitrines, de rutes marcades- als “science centres”**. Es tracta d’un breu pas per diferents règims d’exhibició. Així, de l’educació de la mirada i l’art de la conversa dels gabinets de meravelles -recordeu que encara podeu visitar l’esplèndida exposició *Salvadoriana* a la muntanya de Montjuïc, a l’Institut Botànic- s’arribà a l’educació de la conducta i del cos en el context de creació de l’Estat liberal i burgès que entenia el museu com a lloc disciplinador; i, d’aquí, al desenvolupament d’un nou règim tàctil, on el fet de tocar i manipular esdevé central.

La història passa per damunt del mite fundacional de l’Exploratorium per tal de situar-lo en un context històric adient i per tal d’entendre’l com a part d’un procés que es consolida en el món occidental en el darrer terç del segle XX. Sastre fixa la mirada en el cas nord-americà, sense oblidar el pes i projecció de les exposicions “manipulables” del Deutsches Museum en començar el segle XX.

L’anàlisi de les exposicions i de les diferents ubicacions del New York Museum of Science and Technology permet Sastre fixar **una primera etapa caracteritzada per una política de museïtzació basada en l’aprenentatge tècnic**. El museu s’entén com a mitjà moralitzador, de suport a la formació professional dels treballadors. Les imatges del públic ideal es transformen poc després: els homes deixen pas als nois i també a les noies. La crisi econòmica té unes conseqüències. L’exposició universal de Chicago (1933) esdevé un aparador per a les grans empreses nord-americanes: l’articulació d’una nova legitimitat tècnica on la ciència s’assimila amb la idea de progrés i on l’empresa i la màquina no són enemigues de les mans de l’home. És un **model d’exposició projectat als museus de ciència d’aquest país, liderat per nous professionals: dissenyadors, publicistes i psicòlegs conductistes**. El *toca-toca* s’imposa amb un nou lema: “push buttons to operate exhibits”. És la fi de les exposicions de peces, també dels inventors i dels treballadors i el discurs mitjà que es construeix s’adreça a la capacitat mental d’una persona de 14 anys. El moviment és una clau de comprensió, tot sembla en estat de canvi, la història té una explicació també progressiva, cap a la modernitat.

Sastre es planteja aquí la necessitat d’emprendre una història de la **interactivitat**. Proposa, en primer lloc, una exploració lingüística del terme, una reconstrucció genealògica del concepte. El terme no s’aplica als anys trenta i quaranta en els museus de ciència i, en canvi, a partir dels 1940, s’albira en el context d’eclosió de la cibernetica. Es tracta d’una proposta per investigar nous discursos ideològics. **D’un costat, el de la tecnologia, entesa com a motor de la història, com el producte dels enginyers; d’altra, el de la substitució del liberalisme per la sociocibernetica com a relat explicatiu per confrontar i intervenir en les forces socials que condicionen la conducta humana**. En segon lloc, Sastre proposa una anàlisi històrica de les pràctiques al voltant de la interactivitat. I això el porta a fixar la mirada en tres àmbits d’estudi: **els discursos, els objectes i els cossos**. Considera així necessari tenir en compte els ingredients explicatius que aporta la

història de l'educació, la relació entre pedagogia i ciutadania, la construcció històrica de la infantesa, el fenomen de les relacions públiques empresarials. I al costat, és clar, els discursos de la ciència i de la tecnologia: **des de les idees d'innovació, corporatives, a les d'experiència i participació, explicades en el buit, sense context, lluny de la crítica, dins de la lògica d'una ciència no problemàtica.** En el debat que segueix la xerrada, aquest és un dels punts calents: les resistències, variades, des de dins de la ciència, i també els usos que de tot això fan els públics, els no-públics i els contrapúblics. Els objectes són el segon centre d'atenció i Sastre proposa aquí una història cultural dels “push buttons”, de la indústria i de l'arquitectura, altament uniforme, que hi ha al voltant dels interactius i dels “science centres”. I, en darrer lloc, els cossos, que han estat objecte d'interès, des dels “museum studies”, com a expressió, mitjançant la visita, els desplaçaments o les accions, de performativitat. **Això obre un altre pot farcit d'essències explicatives, el dels règims de plaer i el del joc que porta a la consolidació del “science is fun”.** El debat que segueix a la conferència fixa aquí l'atenció i s'obre a noves línies de treball i discussió que passen pel noi i pel jove, per les màquines recreatives i els vídeo-jocs (“computer games”), per la infantilització dels museus com a mitjà de supervivència. No sembla, a la vista de tot això, que prémer un botó en un museu de ciència, hagi tingut o tingui res d'innocent. Una recerca, la de Jaume Sastre, que planteja un gran projecte de treball, tot just encetat a casa nostra.



Fotografia d'en Jaume Sastre a la conferència “La innocència de prémer un botó: algunes claus per a una història de la interactivitat”. Barcelona, IEC, 15 de gener de 2016.