

DISPUTA I PAUSA

Art i Context

2023–2025

*Si la meua oïda aconseguira tots els rumors del món,
jo percebria els seus passos. Tant de bo em porte a un
lloc amb menys galeries i menys portes.*

Jorge Luís Borges, *La casa de Asterión*, 1947

El projecte de museu —paradigma de l'obsessió il·lustrada per classificar, ordenar i exhibir— funciona, des del moment mateix de la seua creació, com un dispositiu de control discursiu en el qual la narrativa està irremeiablement mediada per l'organització de l'espai i la consideració de la mirada com el sentit primordial, del qual emanen tots els altres. Al llarg dels dos segles que precedeixen a la Il·lustració, la pulsio per col·leccionar i exhibir es canalitza a través dels gabinets de curiositats. En aquests espais, els objectes es classifiquen prioritant criteris de tipus personal i simbòlic als de criteris científics. Els objectes conviuen sense jerarquies clares, acostant-se a la posterior idea d'*archiv* de Warburg, i s'anteposa un relat personal a un relat universal. Aquesta absència d'una taxonomia moderna converteix al gabinet de curiositats en una estructura rizomàtica del saber, en el sentit deleuzià, en el qual els objectes mostrats conviuen d'una manera no jeràrquica, sense estar organitzats entorn d'un únic centre, i en el qual es proposa una relació íntima i sensorial amb els objectes, no supeditada a la mirada i a l'afany classificador que dona principi en la Il·lustració.

Durant el segle XIX, els museus adopten una distribució espacial que guia al visitant a través de recorreguts prèviament dissenyats, generant una experiència seqüencial, lineal i acumulativa del coneixement. El cos del visitant és obligat a recórrer l'espai d'una manera pautada i coreogràfica, condicionada per les barreres (físiques o simbòliques) que *protegeixen* els objectes. La irrupció de la modernitat —en el període de fricció entre els segles XIX i XX— dona inici als processos de desconstrucció de la idea d'*art*, propiciant una nova relació entre artista, públic i objecte artístic que cristal·litza durant les anomenades avantguardes històriques. Aquesta nova relació, paradoxalment, no es trasllada a la manera d'exhibir art, que continua imitant els modes de fer del segle XIX (excepte comptades excepcions sempre allunyades dels circuits d'exhibició hegemònics) i que es mantindran pràcticament inalterats fins a finals la dècada de 1960. L'aparició de la figura del comissari als anys seixanta, personificada en les seues primeres fases en la figura d'Harald Szeemann, trenca d'una manera a priori radical amb la idea de museu post-il·lustrat establida. L'ordre cronològic és substituït per la narrativa curatorial i es comencen a prioritzar aspectes discursius i afectius sobre uns altres de tipus històric o científic, propiciant una volta a la manera de mostrar del gabinet de curiositats

del Barroc. La influència de la postmodernitat posa en crisi la linealitat temporal i fomenta el diàleg visual entre obres allunyades cronològica i estilísticament. En eixe moment, la figura del comissari disputa a l'artista l'autoria del fet expositiu. Aquesta disputa estableix les bases d'una manera de mostrar art que es mantindrà inalterada fins a finals del mil·lenni, moment en el qual corrents de pensament com la decolonialitat comencen a qüestionar les idees d'hegemonia i poder en els espais museístics, i propicien un retorn a la linealitat històrica d'una manera, això sí, revisitada i caracteritzada per una voluntat d'allunyar-se dels centres de pensament occidentals. Des de llavors —i fins als nostres dies—, la figura del *comissari autor* dona pas a la del *comissari prescriptor*, que inclou de nou criteris històrics en la seua labor curatorial, labor que orienta cap a camps com la crítica institucional.

I què passa, en paral·lel, amb els espais d'exhibició? Pràcticament res. El museu d'Art Modern dona pas a la fi de la dècada de 1970 —influït pel pensament postmodern— al museu d'Art Contemporani. Aquesta distinció ve donada de la mà d'un pretès canvi de focus de la mera exhibició d'objectes artístics al desenvolupament d'espais institucionalitzats destinats a la creació i experimentació artística. Aquest canvi, que promet una revolució en la manera en què públic i artista es relacionen amb l'obra d'art, es materialitza en la construcció per tot el món d'espais museístics superficialment audaços, en la línia dels corrents arquitectònics en voga en el moment. Aquests indrets, que prometen servir d'espais de creació i exhibició, acaben per aplicar les mateixes lleis d'autoritat i control discursiu dels antics museus, entre altres coses, a través de la rigidesa i distribució de les seues estades.

A partir de les dues últimes dècades del segle XX, el museu d'Art Contemporani dona lloc a una paradoxa que es desenvolupa en paral·lel a la seua espectacularització arquitectònica: lluny de servir d'espai de conservació i salvaguarda dels objectes artístics que en ell es mostren, passa a operar com a obra d'art en si mateix, autolegitimant-se i protegint-se de qualsevol agressió externa. El museu d'Art Contemporani disputa a l'obra d'art la producció de valor simbòlic i estableix un marc tancat que determina què pot i què no pot succeir en el seu interior. Aquest fet acosta al museu a la lògica dels espais corporatius —com si d'una seqüència de *Playtime* (1967)

de Jacques Tati es tractara— travessats per la rigidesa formal i la dificultat per a dialogar. Una de les possibles respostes a aquesta situació pot ser el gir instal·latiu de la producció artística actual, en el qual cada vegada més les obres d'art constitueixen mons tancats en si mateixos, que, a través del disseny expositiu i de la seua intervenció en l'espai museístic, *se salven i protegeixen* de l'espai que els acull.

Aquesta tensió entre continent i contingut —que, més que com un diàleg, es podria definir com una acalorada discussió— conforma el marc en el qual té lloc la nostra exposició. Els treballs dels artistes seleccionats constitueixen mons i dimensions autònomes, amb un profund sentit escenogràfic, que estableixen una conversa laberíntica *amb i contra* el museu. A través d'estratègies pròximes al *worldbuilding*, els artistes obrin finestres que connecten al públic amb les seues inquietuds, que passen per una necessitat de refugi. Aquesta necessitat es materialitza a través del desenvolupament de dues estratègies principals: d'una banda, escapar de la realitat a través de la construcció de mons ficticis i de fantasia i de la mirada especulativa al passat en clau intimista, i, per un altre, proposant una mirada directa a la realitat, amplificant alguns dels seus aspectes de manera costumista o accelerant-la fins a l'extenuació cacofònica.

DISPUTA I PAUSA és l'última acció d' Art i Context 2023-2025, un programa que segueix els processos de producció d'un grup d'artistes joves del context valencià. L'exposició és l'acte final d'una segona edició d'aquest programa, que ja va tindre una primera edició (2021-2023) en la qual les produccions finals dels seleccionats van girar en el que denominem «el seu particular ací i ara»: un escenari que corresponia a la inestabilitat del present i el procés d'abstracció de la realitat contemporània que emmarcava eixa generació d'artistes. Ja llavors es posava l'accent en la importància de la instal·lació com a element

substancial o part integral del valor discursiu de les produccions finals. Els artistes de la segona edició d'Art i Context —*Bella Bágüena, Pablo Bohumar, Juan de Dios Morenilla, Marco Henri, Gema Quiles i Sandra Mar*— van mostrar des de l'inici una ferma intenció d'investigar els aspectes instal·latius de la seua producció individual, però també una voluntat de treballar de manera conjunta en la configuració de l'espai expositiu. L'espai previ a l'exposició s'ha plantejat com una sala de trànsit polivalent en la qual l'espectador té accés als textos introductoris i en la qual els artistes del programa podran desenvolupar diferents activacions. Aquesta avantsala és essencial com a prolegòmen a l'exposició, i en la qual l'equip de mediació del programa —coordinat per *Elena Sanmartín Hernández i Elena Rocamora Sotos*— ha dissenyat un dispositiu en relació amb la proposta d'investigació col·lectiva que ha desenvolupat al llarg d'aquesta segona edició amb D'ací allà: un intercanvi de coneixement i experiències amb un grup de professorat de diferents disciplines d'Educació Secundària i Batxillerat.

A nivell individual, les sis peces dels artistes de DISPUTA I PAUSA van començar a treballar-se des del començament del programa, a partir d'interessos previs i influències que a vegades van poder mostrar al públic a través d'activitats. L'escenificació es converteix en el paradigma en totes les propostes, que es treballen des de diferents mitjans i sensibilitats: la reflexió entorn del quotidià, el retorn de la figuració pictòrica, l'evocació del poètic, l'artifici, la construcció de narratives sonores, les relacions d'interdependència humana o la recontextualització discursiva dels materials naturals es presenten com a refugis connectats entre si. Els universos escenogràfics i el disseny expositiu, desenvolupat també pels propis artistes, estableixen una relació laberíntica amb el propi museu. Una exposició que es configura com un espai en disputa on els treballs dialoguen críticament amb la institució que els conté.