

DISPUTA Y PAUSA

Art i Context

2023–2025

*Si mi oído alcanzara todos los rumores del mundo,
yo percibiría sus pasos. Ojalá me lleve a un lugar con
menos galerías y menos puertas.*

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

El proyecto de museo –paradigma de la obsesión ilustrada por clasificar, ordenar y exhibir– funciona, desde el momento mismo de su creación, como un dispositivo de control discursivo en el que la narrativa está irremediamente mediada por la organización del espacio y la consideración de la mirada como el sentido primordial, del que emanan todos los demás. A lo largo de los dos siglos que preceden a la Ilustración, la pulsión por coleccionar y exhibir se canaliza a través de los gabinetes de curiosidades. En estos espacios, los objetos se clasifican priorizando criterios de tipo personal y simbólico a los de criterios científicos. Los objetos conviven sin jerarquías claras, acercándose a la posterior idea de *archivo* de Warburg, y se antepone un relato personal a un relato universal. Esta ausencia de una taxonomía moderna convierte al gabinete de curiosidades en una estructura rizomática del saber, en el sentido deleuziano, en el que los objetos mostrados conviven de una manera no jerárquica, sin estar organizados en torno a un único centro, y en el que se propone una relación íntima y sensorial con los objetos, no supeditada a la mirada y al afán clasificador que da comienzo en la Ilustración.

Durante el siglo XIX, los museos adoptan una distribución espacial que guía al visitante a través de recorridos previamente diseñados, generando una experiencia secuencial, lineal y acumulativa del conocimiento. El cuerpo del visitante es obligado a recorrer el espacio de una manera pautada y coreográfica, condicionada por las barreras (físicas o simbólicas) que *protegen* los objetos. La irrupción de la modernidad –en el período de fricción entre los siglos XIX y XX– da comienzo a los procesos de deconstrucción de la idea de *arte*, propiciando una nueva relación entre artista, público y objeto artístico que cristaliza durante las llamadas vanguardias históricas. Esta nueva relación, paradójicamente, no se traslada a la manera de exhibir arte, que sigue imitando los modos de hacer del siglo XIX (salvo contadas excepciones siempre alejadas de los circuitos de exhibición hegemónicos) y que se mantendrán prácticamente inalterados hasta finales la década de 1960.

La aparición de la figura del comisario en los años sesenta, personificada en sus primeras fases en la figura de Harald Szeemann, rompe de una manera a priori radical con la idea de museo postilustrado establecida. El orden cronológico es sustituido por la narrativa curatorial y

se comienzan a priorizar aspectos discursivos y afectivos sobre otros de tipo histórico o científico, propiciando una vuelta a la forma de mostrar del gabinete de curiosidades del Barroco. La influencia de la posmodernidad pone en crisis la linealidad temporal y fomenta el diálogo visual entre obras alejadas cronológica y estilísticamente. En ese momento, la figura del comisario disputa al artista la autoría del hecho expositivo. Esta disputa sienta las bases de una manera de mostrar arte que se mantendrá inalterada hasta finales del milenio, momento en el que corrientes de pensamiento como la decolonialidad empiezan a cuestionar las ideas de hegemonía y poder en los espacios museísticos, y propician un retorno a la linealidad histórica de una manera, eso sí, revisitada y caracterizada por una voluntad de alejarse de los centros de pensamiento occidentales. Desde entonces –y hasta nuestros días–, la figura del *comisario autor* da paso a la del *comisario prescriptor*, que incluye de nuevo criterios históricos en su labor curatorial, labor que orienta hacia campos como la crítica institucional.

¿Y qué pasa, en paralelo, con los espacios de exhibición? Prácticamente nada. El museo de Arte Moderno da paso a finales de la década de 1970 –influido por el pensamiento posmoderno– al museo de Arte Contemporáneo. Esta distinción viene dada de la mano de un pretendido cambio de foco de la mera exhibición de objetos artísticos al desarrollo de espacios institucionalizados destinados a la creación y experimentación artística. Este cambio, que promete una revolución en la manera en que público y artista se relacionan con la obra de arte, se materializa en la construcción por todo el mundo de espacios museísticos superficialmente audaces, en la línea de las corrientes arquitectónicas en boga en el momento. Estos lugares, que prometen servir de espacios de creación y exhibición, terminan por aplicar las mismas leyes de autoridad y control discursivo de los antiguos museos, entre otras cosas, a través de la rigidez y distribución de sus estancias.

A partir de las dos últimas décadas del siglo XX, el museo de Arte Contemporáneo da lugar a una paradoja que se desarrolla en paralelo a su espectacularización arquitectónica: lejos de servir de espacio de conservación y salvaguarda de los objetos artísticos que en él se muestran, pasa a operar como obra de arte en sí mismo, autolegitimándose y protegiéndose de cualquiera agresión

externa. El museo de Arte Contemporáneo disputa a la obra de arte la producción de valor simbólico y establece un marco cerrado que determina qué puede y qué no puede suceder en su interior. Este hecho acerca al museo a la lógica de los espacios corporativos –como si de una secuencia de *Playtime* (1967) de Jacques Tati se tratase– atravesados por la rigidez formal y la dificultad para dialogar. Una de las posibles respuestas a esta situación puede ser el giro instalativo de la producción artística actual, en el que cada vez más las obras de arte constituyen mundos cerrados en sí mismos, que, a través del diseño expositivo y de su intervención en el espacio museístico, se *salvan y protegen* del espacio que los acoge.

Esta tensión entre continente y contenido –que, más que como un diálogo, se podría definir como una acalorada discusión– conforma el marco en el que tiene lugar nuestra exposición. Los trabajos de los artistas seleccionados constituyen mundos y dimensiones autónomas, con un profundo sentido escenográfico, que establecen una conversación laberíntica *con* y *contra* el museo. A través de estrategias cercanas al *worldbuilding*, los artistas abren ventanas que conectan al público con sus inquietudes, que pasan por una necesidad de refugio. Esta necesidad se materializa a través del desarrollo de dos estrategias principales: por un lado, escapar de la realidad a través de la construcción de mundos ficticios y de fantasía y de la mirada especulativa al pasado en clave intimista, y, por otro, proponiendo una mirada directa a la realidad, amplificando algunos de sus aspectos de forma costumbrista o acelerándola hasta la extenuación cacofónica.

DISPUTA Y PAUSA es la última acción de Art i Context 2023-2025, un programa que sigue los procesos de producción de un grupo de artistas jóvenes del contexto valenciano. La exposición es el acto final de una segunda edición de este programa, que ya tuvo una primera edición (2021-2023) en la que las producciones finales de los seleccionados giraron en lo que denominamos «su particular aquí y ahora»: un escenario que correspondía a la inestabilidad del presente y el proceso de abstracción de la realidad contemporánea que enmarcaba esa generación

de artistas. Ya entonces se ponía el acento en la importancia de la instalación como elemento sustancial o parte integral del valor discursivo de las producciones finales. Los artistas de la segunda edición de Art i Context –*Bella Bágüena, Pablo Bolumar, Juan de Dios Morenilla, Marco Henri, Gema Quiles* y *Sandra Mar*– mostraron desde el inicio una firme intención de investigar los aspectos instalativos de su producción individual, pero también una voluntad de trabajar de manera conjunta en la configuración del espacio expositivo. El espacio previo a la exposición se ha planteado como una sala de tránsito polivalente en la que el espectador tiene acceso a los textos introductorios y en la que los artistas del programa podrán desarrollar diferentes activaciones. Esta antesala es esencial como prolegómeno a la exposición, y en la que el equipo de mediación del programa –coordinado por *Elena Sanmartín Hernández* y *Elena Rocamora Sotos*– ha diseñado un dispositivo en relación con la propuesta de investigación colectiva que ha desarrollado a lo largo de esta segunda edición con D'ací allà: un intercambio de conocimiento y experiencias con un grupo de profesorado de diferentes disciplinas de Educación Secundaria y Bachillerato.

A nivel individual, las seis piezas de los artistas de DISPUTA Y PAUSA comenzaron a trabajarse desde el comienzo del programa, a partir de intereses previos e influencias que en ocasiones pudieron mostrar al público a través de actividades. La escenificación se convierte en el paradigma en todas las propuestas, que se trabajan desde diferentes medios y sensibilidades: la reflexión en torno a lo cotidiano, el retorno de la figuración pictórica, la evocación de lo poético, el trampantojo, la construcción de narrativas sonoras, las relaciones de interdependencia humana o la recontextualización discursiva de los materiales naturales se presentan como refugios conectados entre sí. Los universos escenográficos y el diseño expositivo, desarrollado también por los propios artistas, establecen una relación laberíntica con el propio museo. Una exposición que se configura como un espacio en disputa donde los trabajos dialogan críticamente con la institución que los contiene.