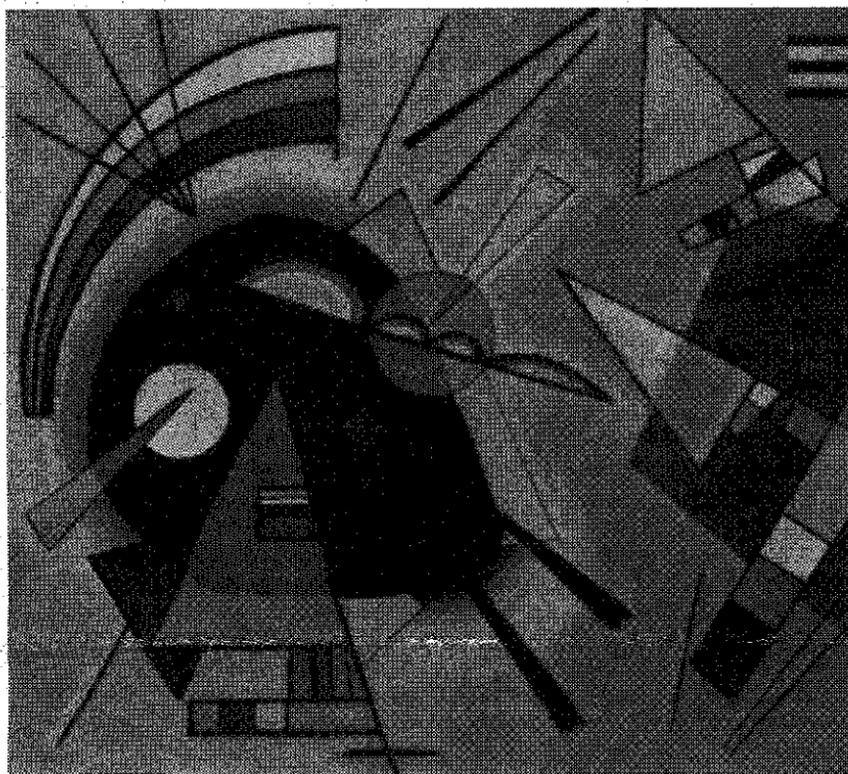


Revolución musical en los museos

PERE PARRAMON

Recientemente se presentó en el MACBA de Barcelona la exposición de instalaciones audiovisuales y sonoras *Proces sònic*. Complementada con otras exposiciones, representó una muestra de la revolución que se está produciendo en la propuesta de contenidos para los museos. A continuación se analiza este cambio, y su implicación, a partir de las fusiones musicales.



© Kandinsky

El vicio más ilustrado del occidente moderno: etiquetar. En nuestro pensamiento, cuyos esquemas son herencia directa de la enciclopédica Época de las Luces, cada cosa tiene un espacio delimitado del que salirse implica poco menos que blasfemia: en el museo, por ir a lo que nos ocupa, arte, y en la discoteca, música. Pero ¿qué ocurre cuando la institución museo decide abrir sus puertas a manifestaciones culturales que la tradición nunca antes le había asignado? ¿*Disc-jockeys* pinchando en sus salas?

Entre mayo y junio de 2002, el Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA) se adentró sin tapujos en el mundo de la música electrónica y el arte sonoro, sondeando, de paso, sus contactos con las artes visuales. De este modo metía el dedo en algunas de las llagas más dolorosas de los aficionados al vicio ilustrado: la imparable mezcla entre disciplinas artísticas, la ya desaparecida distinción entre élites culturales y culturas de masas, y el avance de lo intangible.

Híbridos musicales

Las propuestas de *Proces* exploraban las intersecciones entre música y otras disciplinas artísticas: Doug Aitken con el cine, Renée Green con el video, Dorfmeister, Huber y Orozco con la fotografía y la *performance*... En un mundo cuyas distancias físicas y virtuales empujan por momentos —al menos en lo que al arte respecta—, la hibridación tiene que ser por fuerza uno de los *leitmotius* principales del panorama cultural. Las fronteras entre artes plásticas, música, cine, fotografía, moda y otras sofisticaciones, se disuelven en una sola polifonía. El artista contemporáneo trabaja con todo lo que le rodea. De este modo se zafa de las etiquetas clásicas que le confinaban a territorios estancos. Este proceso viene produciéndose gracias a artistas curiosos por campos ajenos —Kandinsky buscando lo musical en la pintura, Muncaksi mezclando moda y fotografía, Bresson revisando a través de la cámara clásicos literarios...—. En este sentido, uno de los

Lo 'underground',
marginal, rebelde
y periférico ha
ido aflorando
y mezclándose con
lo oficial, lo aceptado

híbridos que está experimentando un mayor auge consiste en unir música con otras disciplinas. Así, no es extraño que festivales como el Sónar, Lem o Zeppelin (los tres en Barcelona), den buena cuenta de propuestas como el concierto audiovisual o la existencia de *video-jockeys*. Durante la contemporaneidad el *homo universalis* resucita —si es que había muerto—, pero sin las connotaciones de genialidad leonardesca: vuelve con las dudas y ambigüedades del hombre moderno. Casi para delicia de Wagner, los artistas exploran las cualidades de distintas disciplinas en pos de la quimérica *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total). Con una diferencia: sus ingredientes no nacen de las olímpicas inspiraciones de Euterpe,

Polimnia o Terpsícore, sino que son bastante más mundanas. Por ejemplo, Carles Congost agita música, moda y diseño gráfico en un cóctel de arte y por poco sociología que sabe sofisticado pero deja el regusto vívido de lo cotidiano. El arte sonoro, el *net-art*, la videocreación y las artes derivadas del imparable flujo de nuevas tecnologías son un hervidero de ideas y estímulos.

Por otro lado, en *Proces* se servía al público música electrónica, lo que hace referencia al segundo aspecto que mencionábamos: la irrupción de los productos de masas en el palacio de la llamada alta cultura: el museo. George Steiner recordaba que en la primera mitad del siglo XX las diferencias entre el inglés hablado de un lord y el de un obrero eran suficientes para identificarlos y situarlos en su contexto económico y social; actualmente el inglés es una lengua mucho más homogénea. Del mismo modo, la distinción entre alta y baja cultura ya es imprecisa. Lo *underground*, marginal, rebelde, lo ligado a colectivos periféricos, todo esto ha ido aflorando y mezclándose con lo oficial, lo aceptado, irrumpiendo con la fuerza de su exotismo, fresca y desenfada. Las etiquetas de *alta* y *baja* cultura amarillean en algún rincón. Elites culturales frente a cultura de masas, un enfrentamiento obsoleto en un mundo embebido tanto de la "democracia" impuesta por internet como de la incredulidad instalada por la postmodernidad. Así, en un museo como el MACBA, se puede entender la cultura de club como una manifestación cultural tan digna como pueda serlo el expresionismo abstracto. Hace unos años hubiera sido impensable mezclar un festival de música moderna

con la programación de museos y salas de exposiciones. En cambio, el *techno* del Sónar 2002 —Festival de Música Avanzada y Arte Multimedia de Barcelona— reverberó por el MACBA, el Centre d'Art Santa Mònica o el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. La música tiende a homogeneizar: su habilidad metamorfoseante para ir con los tiempos, más la capacidad de cohesionar grupos y conformar espíritus colectivos —a través del canto y el baile—, hacen de la música una seductora imparable. Entonces, si el arte contemporáneo aboga por la participación del público, no es de extrañar que lo musical entre en el museo como la divina reinante. La complicidad que la música consigue con el espectador es más rápida y, en algunos casos, mucho más efectiva que la producida por otras artes.

No sólo lo visual

Regresemos a *Proces sònic*, ya que incidió en uno de los problemas intrínsecos al museo entendido como lugar de *exposición*: ¿cómo mostrar arte sonoro en un lugar pensado para mostrar arte visual en dos o tres dimensiones (a veces en movimiento)? Precisamente el arte sonoro se caracteriza por usar como material principal el sonido —sea entendido como ruido o música—, quedando lo visual como material complementario. Partiendo de postulados futuristas como los de Luigi Russolo —*L'arte di rumori* (1913)—, de la experimentación de Cage, Stockhausen, Reich, Rogalsky y Varèse, entre otros, los artistas sonoros echan mano de todo aquello que entre por las orejas, apelando así a la fuerza de uno de nuestros princi-

pales sentidos —según Joseph Thompson, director del MoCA de Massachussets, "en un mundo que prioriza lo visual, creo especialmente profundo el poder del sonido". Tal vez la museología ha añadido un nuevo capítulo a sus anales con las confortables salas insonorizadas de *Proces*, uterinas, atmosféricas, bañadas en sonidos, luz y oscuridad, algunas próximas al *chill out*, otras al *santa sanctorum* de un templo. Bordeando lo discotequero, el MACBA supo adaptar sus instalaciones a la oreja, concebidas, como la mayoría de los museos, para el ojo. Abordar la exposición del sonido sin supeditarla a lo ob-

Al museo ya no
sólo se va a 'ver':
también a oír,
tocar y participar
con todos los
sentidos posibles

jetual o como complemento a lo visual, algo de lo que adolecían algunas de las muestras precursoras en otros museos, a pesar de ser estupendas —*Voices* (Witte the Witt, Rotterdam, 1998), *Lost in Sound* (Centro Galego de Arte Contemporánea, Santiago de Compostela, 1999), *EarMarks* (Massachusetts Museum of Contemporary Art, 1999), *Sound and Files* (Kunstlerhaus, Viena, 2000), *Sonic Boom* (Hayward Gallery, Londres, 2000), *Sound Art - Sound as Media*, NTT/ICC, Tokio 2000), etc.—. De este modo *Proces* creaba una interesante paradoja, a la vez que un desafío para la museología: conservar el carácter performativo y temporal de la música en un entorno espacial definido y limitado. Ante una exposición de este tipo, el visitante del museo no pudo, de ningún modo, adoptar la actitud contemplativa convencional, es decir, ir paseando de sala en sala mirando aquí y allá según los intereses particulares o la fuerza de los estímulos visuales. Ante obras basadas en su *proceso*, en su dimensión temporal, que sólo se puede recorrer en un único sentido irreversible, el público debe pararse a participar en ellas, como el espectador de cine o de teatro. El *suceso* o el *proceso* ocupan el lugar del objeto y, pese al materialismo del que impregna nuestras sociedades, por una vez se impone lo intangible sobre lo palpable. En el mundo de Internet, de lo virtual, de lo interactivo, de la imagen en movimiento, de la velocidad, ¿qué cabida tiene la objetualidad entendida en términos clásicos? Al museo ya no sólo se va a ver: también a oír, tocar y participar con todos los sentidos posibles. Participar, en eso se basa buena parte de la estética contemporánea. Cuando el *disc-jockey* Jeff Mills llevó al éxtasis a las 22.000 personas que le escuchaban en el Sónar, probablemente se acercó a los vómitos catárticos del público de Esquilo o Sófocles. La gente guapa de las fiestas *rave* o de los conciertos multitudinarios tal vez sean las ménades del tercer milenio.

