

# MUN

# DO

**museo  
de muralismo  
contemporáneo  
de mérida**





# INTRODUCCIÓN el museo

## Qué es MUMCO

MUMCO Mérida es un proyecto público de museo urbano abierto a la ciudadanía y sus visitantes, que invita a una relectura actual de la ciudad a través del muralismo contemporáneo, de la mano de los principales artistas nacionales e internacionales y en uno de los enclaves más representativos de la localidad, las viviendas sindicales de La Antigua. Una colección viva que va creciendo con el tiempo y cuyas obras, desarrolladas específicamente para este museo y en colaboración con sus habitantes, proponen nuevas miradas hacia la multiplicidad de identidades compartidas entre barrio y ciudad, más allá de su patrimonio histórico y desde una perspectiva crítica como fórmula de apoyo a la voluntad ciudadana de cohesión social y turística.

## Objetivos

Dotar a un barrio periférico, característico de la ciudad y arquitectónicamente singular de recursos culturales contemporáneos específicos, que añadan nuevo contenido y contemporaneidad a las rutas habituales de una ciudad Patrimonio de la Humanidad. Su ubicación junto a uno de los principales atractivos de la ciudad, el circo romano, donde terminan la mayoría de estos itinerarios, facilita esta adaptación. El resultado perseguido es la generación un nuevo museo urbano que marque la diferencia con respecto a los habituales proyectos de muralismo y street art y a la vez recoja nuevas identidades de la ciudad, más allá de su pasado histórico turistificado.

## Antecedentes

La imagen del arte urbano y su proliferación de rutas y museos al aire libre, por toda la geografía española, así como la ausencia de baremos y certificaciones adecuados para un mínimo control de calidad en sus contenidos, hace necesaria una profunda reflexión acerca de cómo conceptualizar, desarrollar y comunicar un proyecto de estas características con el fin de desvincularse de modas que comienzan ya a denostarse, ya no solo en el sector cultural y artístico, sino cada vez más, en la opinión pública. Por tanto, la responsabilidad que implica una inversión de recursos públicos de estas características requiere de un férreo compromiso por parte de sus responsables para proyectar credibilidad a todos los niveles de opinión, más aún trabajando en el espacio público compartido, para lo cual es fundamental prestar especial atención a la coherencia del proyecto.

## Conceptualización

El proyecto, por tanto, se somete a un proceso de conceptualización conjunta, para lo que se proponen tres ejes fundamentales: Museo + Muralismo contemporáneo + Turismo y ciudadanía.

**Museo:** La denominación de museo eleva las expectativas y en consecuencia la calidad de sus contenidos, al adquirir una responsabilidad al respecto. Recientemente el ICOM (Consejo Internacional de Museos) ha publicado una renovada definición del mismo, sobre la que poder apoyar este primer cimiento: "Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos." <https://icom.museum/es/news/el-icom-aprueba-una-nueva-definicion-de-museo/>

**Muralismo contemporáneo:** El segundo eje sobre el que se construye este proyecto es el término muralismo, siendo un concepto más cohesionado, coherente y específico, que aglutina la multitud de corrientes aplicadas actualmente en la pintura sobre pared pública, permitiendo diferenciarse de la proliferación de museos al aire libre, rutas y festivales de arte urbano, alzando el proyecto a una categoría artística más adecuada, propia y perdurable, ajena a modas.

**Turismo y ciudadanía:** Dos términos que marcan el punto de partida de este proyecto a nivel temático. Por un lado, el deseo expreso de uno de los barrios periféricos más característicos de la ciudad (por historia y arquitectura) a través de su asociación de vecinos; por el otro, la generación de un nuevo recurso turístico contemporáneo y diferencial aprovechando la proximidad con el yacimiento correspondiente al circo romano, lugar donde habitualmente terminan las rutas culturales. La relación entre estos dos conceptos, provee de identidad propia al proyecto de museo mediante una temática actual relacionada con los nuevos retos de futuro para ciudades de este tipo, donde turismo y ciudadanía deben compartir espacio, relación y recursos.

Los procesos participativos y transformadores del arte público actúan como facilitadores para fundir estos tres conceptos en lo que serían los cimientos del proyecto, aportando la necesaria credibilidad que requiere.

# INTRODUCCIÓN

## la colección



### Proceso

MUMCO Mérida plantea el diseño de esta colección pública de forma progresiva, mediante un desarrollo por fases, conformando la primera durante finales de 2022 y principios de 2023. De esta manera, el Ayuntamiento de Mérida ha trabajado durante meses en la conformación de una hoja de ruta que asegure los objetivos conceptuales y formales de un museo de estas características.

Seguidamente, cada uno de los artistas y colectivos intervinientes en esta primera fase del museo han visitado la ciudad, se han reunido con las asociaciones vecinales y culturales y han intercambiado experiencias con los agentes culturales y sociales de Mérida. Estos encuentros han marcado el punto de partida para el diseño de cada uno de los murales, por parte de sus autores, llevando hasta las últimas consecuencias la definición original de arte público acuñada por Lucy Lippard en los años 60 y aplicada a este proyecto, quien definía esta disciplina como:

“cualquier tipo de obra de libre acceso que se preocupa, desafía, implica y tiene en cuenta la opinión del público para quien o con quien ha sido realizada, respetando a la comunidad y al medio. El resto es obra privada, no importa lo grande o expuesta o molesta que sea, o lo muy de moda que esté”.

Mirando alrededor: Dónde estamos y dónde podríamos estar. Lucy Lippard, 1995.

### Responsabilidad de la colección

Para el diseño de la colección dentro de unos mínimos profesionales y éticos apropiados, se marcan una líneas maestras, tanto generales como específicas, que justifiquen formal y conceptualmente la elección de los artistas, sus piezas (en este caso realizadas ex profeso) y la distribución en el espacio. Elementos que deben actuar en la dirección de los ejes conceptuales del MUMCO.

De esta manera, esta primera fase del museo plantea una selección de artistas a partir de:

- Trayectoria internacional contrastada, independientemente de su origen.
- Diversidad de estilos que aseguren la representación de las diferentes corrientes actuales del muralismo contemporáneo y las multiplicidad de miradas sobre un mismo tema.
- Paridad de género y geográfica.
- Exclusividad. Ninguno de los autores tiene otro mural en Mérida.

AL FINAL,  
TODO SE REDUCE



# SPOK BRILLOR

Félix Rebotó (Madrid, 1978) conocido como Spok es uno de los artistas estandartes del arte urbano internacional y uno de los referentes de la reciente homogeneización, de la cultura y arte urbanos dentro de la escena artística contemporánea. Su relato obsesivo de las ciudades puede verse desde el contexto "meta", tanto en el espacio público de las principales ciudades del mundo, como en su obra de estudio, tanto en contenido, como siendo partícipe de exposiciones y colecciones nacionales e internacionales. Su plástica parte del estilo pictórico que desarrolló en los 90 en sus inicios dentro del grafiti, en donde los contornos, los brillos, los juegos de luces, sombras, y los colores saturados y vibrantes generan atmósferas repletas de lisergia, espejismos y elementos que parecen haber perdido su fuerza de gravedad. Una obra en donde la técnica hiperrealista se junta en metáfora, ironía, humor creando su indentitaria poesía visual. En la actualidad y fruto de su experiencia en la calle su trabajo se centra en el estudio, generando "el truco" a través del diálogo entre el concepto y la plástica. A día de hoy goza de gran reconocimiento a nivel mundial y en su currículum lo hemos visto pasar por grandes espacios como la TATE Modern de Londres o el stand de "EL PAÍS" en ARCO. Ha sido primer premio de Jóvenes Creadores de la Comunidad de Madrid y ha trabajado para grandes empresas como Procter & Gamble, Nike, Adidas, Sony, Inditex etc...que han contado con su colaboración para sus campañas o incluso decoración de espacios.

### Proceso

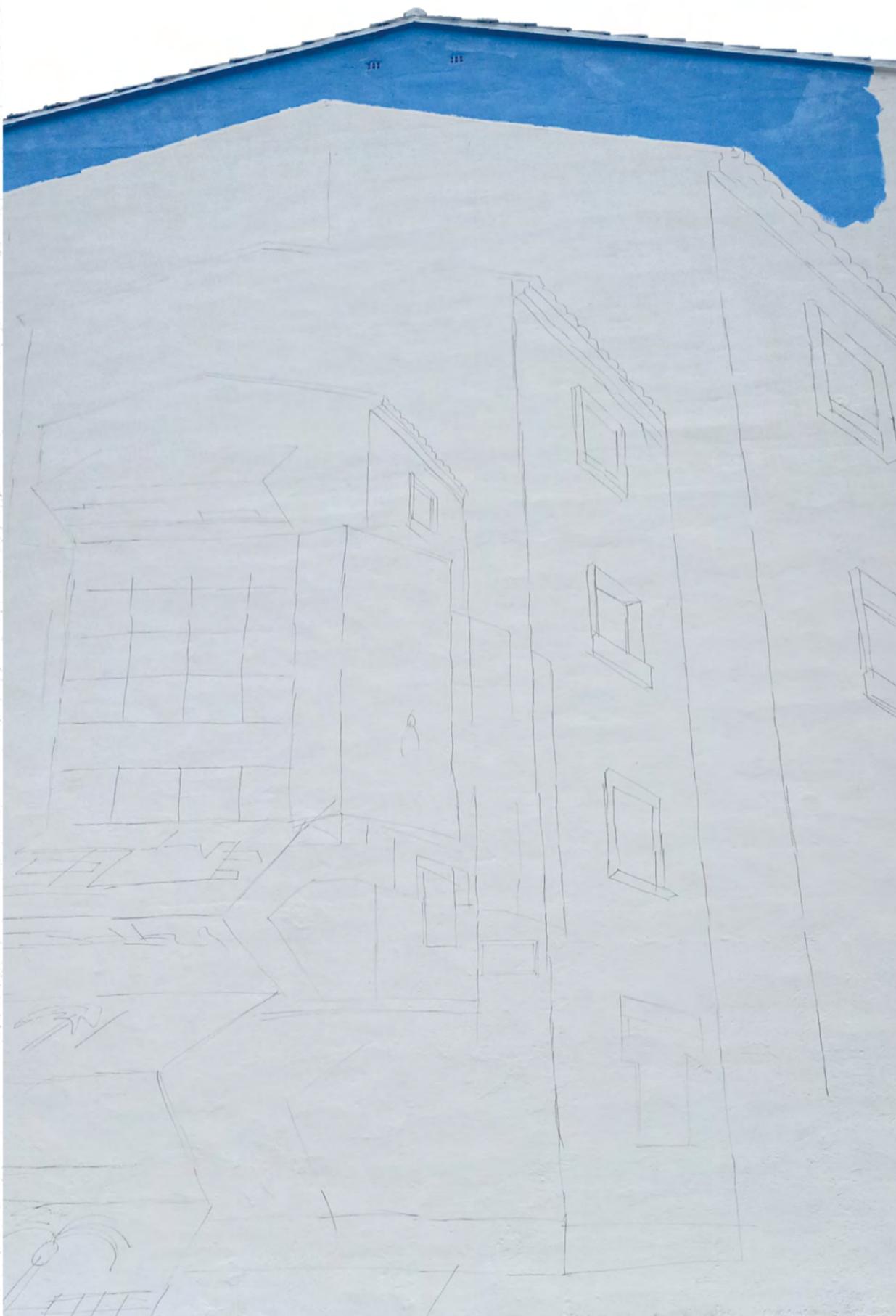
Representante de lo que podemos considerar como *old school*, el madrileño *Spok Brillor* visita el barrio y sus habitantes interesado en la arquitectura social de mediados del siglo XX y su relación con la realidad de sus vecinos, emprendiendo una búsqueda hacia la representación gráfica de ambos.

### Ubicación

Para esta pieza se elige una de las medianeras más características de "las sindicales" ya que es prácticamente la única que se aleja del trazado en paralelo, propio de la fisonomía urbana del barrio, lo que propicia el juego de perspectivas que el mismo contexto físico aporta y que define una de las nuevas y más llamativas líneas de trabajo de *Spok Brillor*.

### Resultado

La puesta en valor de unas viviendas sociales, a priori sin valor arquitectónico, eleva su fisonomía a la categoría de obra de arte, mediante su relectura creativa a través del juego de formas y perspectivas, que confundan lo real con lo figurado. La incorporación de imágenes antiguas del entorno en formato postal, encuentra en sus vecinos y su historia, el auténtico valor del barrio, a través de lo que en gran parte les significa, sus viviendas, imagen icónica de La Antigua. Para ello, Félix se vale de la portada de la publicación que recoge los más de cuarenta años de activismo vecinal. Una composición que añade además un guiño a la relación entre turismo y barrio, como temática transversal en esta primera fase del MUMCO Mérida, a través de ese producto dirigido al turista (la postal), fusionado con la historia del asociacionismo emeritense. Por su parte, técnicamente, el trabajo abre nuevas áreas en los desarrollos del artista, donde un dibujo marcadamente delineado, habitual en sus piezas, se combina ahora con una pintura más libre y suelta sin perder por el camino el realismo propio de sus murales, a la vez que añade nuevas texturas a los mismos. Por tanto, un nuevo paso formal y conceptual en la trayectoria de *Spok*, que acompaña y enriquece el nacimiento de este nuevo museo específico.



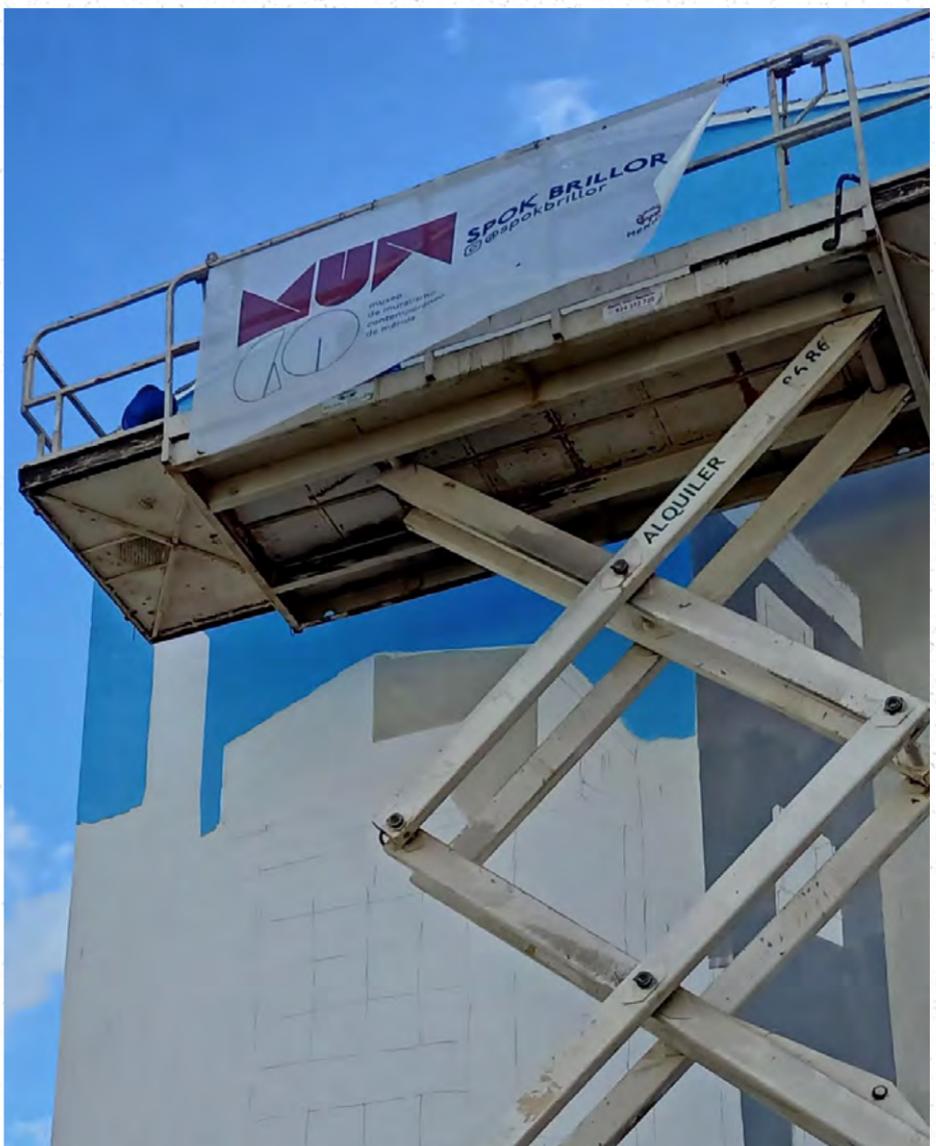
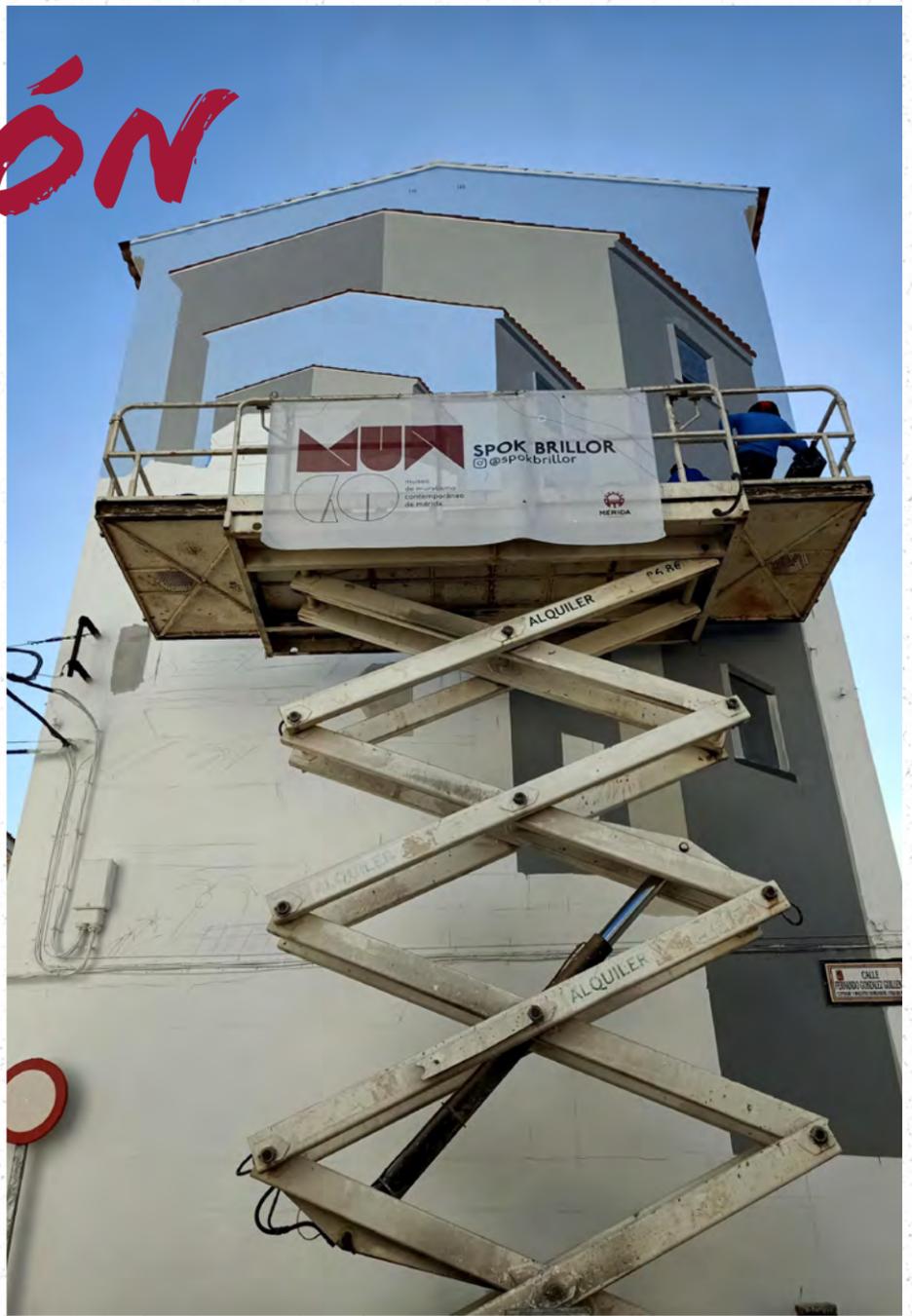


## SPOK BRILLOR



38.92138397517465, -6.330041057578607 coordenadas

# PRODUCCIÓN MURAL





CALLE  
FERNANDO GONZALEZ GUILLEN  
CORREDORES Y MANTENIMIENTO INMOBILIARIO



**SPOK BRILLOR**





# CRÉDITOS



## MUMCO

Mérida es un proyecto de la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Mérida.

## Artistas

Mina Hamada, Colectivo Licuado, Daniel Muñoz, Reskate, Spok Brillor, PichiAvo, Okuda San Miguel

## Ayuntamiento de Mérida

Delegación de Cultura

## Comisariado 1ª fase

Julio C. Vázquez Ortiz

## Colaboran

Asociación de Vecinos La Antigua.  
Asociación Folclórica y Cultural de La Antigua.  
Escuela de Arte y Superior de Diseño de Mérida.  
Comunidad educativa de Mérida  
GVIII E (con Daniel Muñoz)  
Juan Carlos Grango (con Spok Brillor)  
Sergio Pulido (con Colectivo Licuado)

## Edición

Ayuntamiento de Mérida

## Imágenes

Ayuntamiento de Mérida

## Textos

Julio C. Vázquez Ortiz

## Diseño y maquetación

Francisco Cuéllar Santiago

© fotos y textos: sus autores.

MUN

DO museo de muralismo contemporáneo de mérida



MÉRIDA  
AYUNTAMIENTO