

Évora despliega la historia del arte interactivo

La muestra, organizada por el Fórum Eugénio de Almeida, reúne obras que se exhiben por primera vez en la península ibérica

ROBERTA BOSCO | Barcelona | 6 ENE 2014 - 00:10 CET

Archivado en: Évora Arte contemporáneo Portugal Historia arte Exposiciones Europa occidental Arte Agenda cultural Europa Cultura



'Liquid views', de Monica Fleischmann y Wolfgang Strauss.

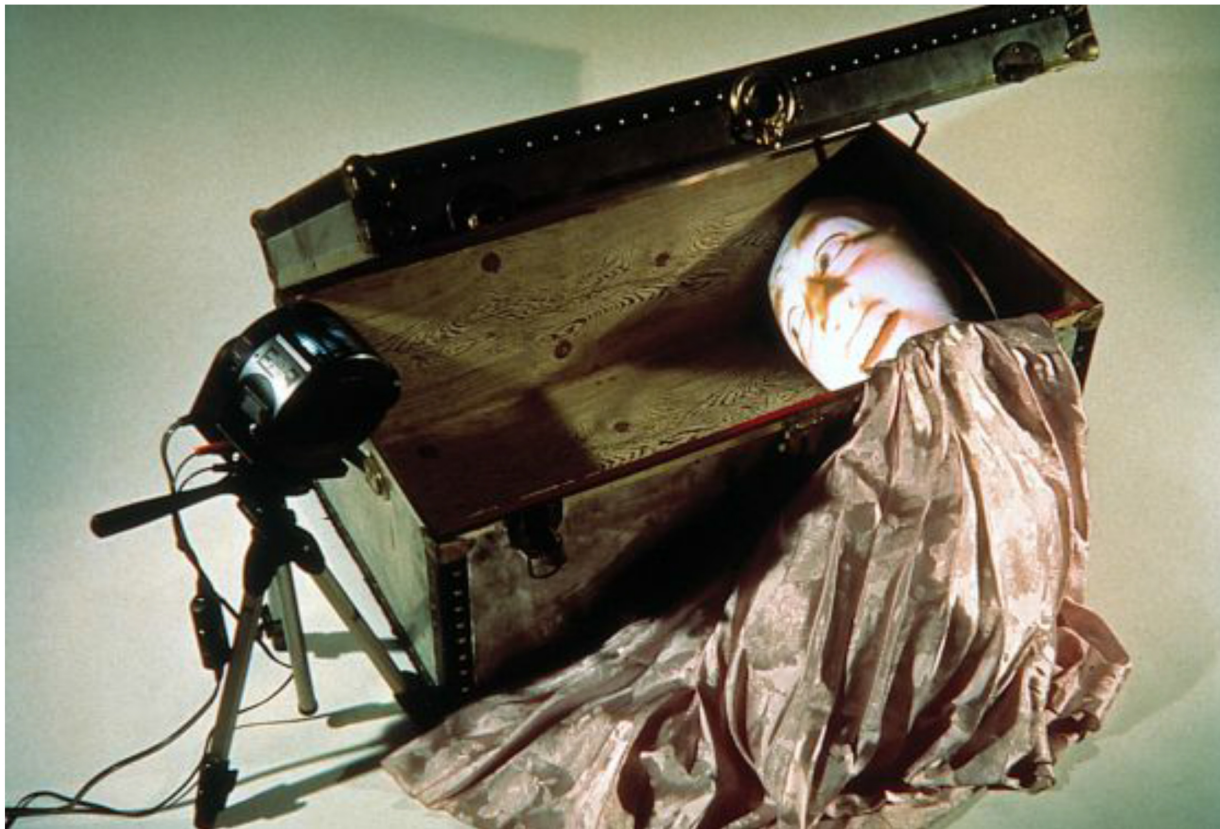
El arte tecnológico puede ser tan delicado y deteriorable como un retablo románico o un dibujo antiguo. Por ello es tan extraordinario que el ZKM Center for Art and Media de Karlsruhe (Alemania), considerado el centro de arte y tecnología más importante del mundo, haya accedido a prestar una selección de obras maestras de la historia de los nuevos medios para una muestra fuera de su sede. La exposición, titulada *INTER[IN]VENTION*, reúne en el centro de arte portugués, Fórum Eugénio de Almeida de Évora, 33 obras míticas de la colección del

ZKM, muchas de las cuales no han salido nunca de Alemania y se presentan por primera vez en la península ibérica.

Tras la muestra inaugural, que marcó el carácter experimental del centro y su singularidad, la historiadora y teórica Claudia Giannetti, que simultanea su comisariado con la dirección del Edith Russ Haus de Oldenburg, un prestigioso centro alemán dedicado a los nuevos medios, sigue apostando por obras interactivas, que involucran en una dinámica participativa un público, que en una ciudad universitaria como Évora aspira a convertir en habitual. Videoescultura, videoarte, instalación e *performance* audiovisual y obras sonoras, ofrecen un panorama exhaustivo que arranca en la década de 1960 con *Beatles Electronique y Participation TV*, de Nam June Paik y *Duchampiana: Nude Descending a Staircase*, de Shigeko Kubota, que establecen una asociación conceptual fundamental entre las vanguardias históricas y el *media art*. Aunque casi naif en esta época de libros electrónicos, *Beyond Pages*, el libro virtual de Masaki Fujihata, conserva toda su fuerza poética, así como se mantiene el empuje coral de *la Messa di Voce* de Golan Levin y Zachary Lieberman, que convierte el público en máximo protagonista de la obra a través del uso de su voz. "La voluntad de

establecer un diálogo entre obra y público, público y espacio y también entre los propios visitantes, toma formas distintas según el periodo y la tecnología y a menudo tiene un corte lúdico y entretenido, como en el caso del juego participativo con pompas de jabón virtuales de *Bubbles* de Kiyoshi Furukawa y Wolfgang Munch”, explica Giannetti.

Según la comisaria, este tipo de interactividad intuitiva, que no requiere conocimientos previos, tiene su expresión paradigmática en *Telematic Vision* del británico Paul Sermon, una obra clave para el desarrollo de la telepresencia en ámbito artístico. Gracias a esta técnica, la instalación interconecta telemáticamente dos lugares alejados entre sí del inmenso Fórum Eugénio de Almeida (3.000 metros cuadrados de espacio expositivo), de modo que dos personas situadas en las dos salas se encuentran reunidas en un marco virtual, que se proyecta en sendas pantallas. “De ese modo el público se convierte en espectador de su propia intervención. Se trata de una de las primeras obras que difumina la división entre el cuerpo remoto y el cuerpo presente de los que participan en la acción”, indica Giannetti, recordando que desde los años Setenta el *media art* se enriquece con las instalaciones de circuitos cerrados, que permiten explorar un nuevo nivel de interacción y plantean tímidamente temas vinculados con la identidad y la intimidad, fundamentales para las prácticas posteriores.



'Hello', de Tony Oursler.

Cuestiones semejantes levantan las obras de Rafael Lozano-Hemmer, que en esta ocasión presenta *Please Empty Your Pockets*, una especie de escáner policial donde el visitante es invitado a colocar el contenido de sus bolsillos, para que la ‘mágica máquina’ del artista lo convierta en obra de arte. Todas las piezas requieren la acción del visitante: desde las plantas interactivas de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, que crecen virtualmente en pantalla

cuando alguien las toca, hasta el espejo de Narciso, reinterpretado de forma líquida y digital por Fleischmann & Strauss. Cierra el recorrido la videoinstalación *Good Boy Bad Boy* de Bruce Nauman, que condensa varios estratos de crítica y problemáticas socioculturales y raciales, simbólicamente colocada en el Cubículo del Inquisidor, un espacio de especial carga histórica en el palacio que acogió el Tribunal de la Inquisición de Évora, donde se ejecutaron 507 personas. Según Giannetti, “El arte es un buen sistema para, de cierta forma, lavar el *karma* del edificio”.