

Metropolis Now fue organizada originalmente para la Fundación Borusan Cultura y Arte en Estambul y en su versión original incluía instalaciones que no se muestran en esta ocasión. Pero no todo es pérdida. En el MNCARS el programa de vídeo se ha ampliado incorporándose obras como la del alemán Daniel Pflumm o la del norteamericano Timothy Hutchings. La artista turca Ebru Özseçen ha realizado una obra nueva especialmente para esta presentación.

La selección internacional de *Metropolis Now* incluye, además, un vídeo del artista nigeriano Oladélé Ajiboyé Bamgboyé, que a pesar de su larga trayectoria artística –desde el Witte de With de Rotterdam a la Tate Gallery de Londres– sigue siendo un desconocido en España. Otro artista, el norteamericano Jeremy Blake realizará una exhibición en el Espacio Uno del MNCARS el próximo año.

Partiendo de una interpretación libre de una de las más influyentes películas de ficción-científica, *Metropolis*, del director austríaco Fritz Lang (1888-1954), en *Metropolis Now* las obras ahondan en cuestiones como el espacio, la abstracción, la arquitectura, la tecnología y el comportamiento –todas ellas realidades de ambas metrópolis–. La comisaría Elga Wimmer comenta las obras individualmente en su texto.

Antes de dedicarse al cine, Lang estudió arquitectura y pintura, conocimientos que fueron plasmados con imaginación en *Metropolis*. Así, la película es más memorable por sus imágenes fantásticas que por su historia, confusa y cargada de una ideología obsoleta. La visión cinematúa de Lang de lo que podría ser una ciudad en el futuro –este futuro en los años 20 sería posiblemente hoy– es extraordinariamente potente, de tal manera que influyó sobre otras películas como por ejemplo *Blade Runner* y también en estas obras aunque aquí no se trate de aproximaciones literales. En *Metropolis Now* la película es una referencia y no un marco –referencia esencial en lo que respecta a lo visual y a las técnicas innovadoras de montaje–.

Metropolis Now es una visión del arte audiovisual contemporáneo y de algunas imperfectas utopías como lo fue *Metropolis*.

Berta Sichel.

Metropolis (1926), el clásico de Fritz Lang, acercó el arte y las cuestiones sociales/políticas de una forma novedosa para el cine de aquella época. Las preocupaciones conceptuales y políticas de Lang, combinadas con su interés por la vanguardia cinematográfica y por las tecnologías fotográficas desembocaron en una intransigente nueva estética.

Mientras producía la película, Lang sacó provecho de dos cámaras Mitchel, revolucionarias en aquel momento, y conocidas por su capacidad para llevar a cabo arriesgadas maniobras cinematográficas. De hecho, el cineasta estableció un dramático código estético por medio del uso de aplicaciones tecnológicas innovadoras: por ejemplo, el movimiento mecánico sistemático de palancas de máquinas y relojes, movimientos estáticos como de robot obtenidos por la posición frontal y simétrica de la cámara o el “look” general metálico-plateado.

Como Lang, los artistas en *Metropolis Now* utilizan tecnologías avanzadas para mostrar más eficazmente sus vídeos e imágenes de cine. Ellos han desarrollado un estilo característico e individual realzado por una utilización específica y sensible de la tecnología y sus obras muestran una conexión particularmente aguda entre la tecnología y la estética. Otra conexión entre *Metropolis* y *Metropolis Now* es la referencia a los temas sociales. En el original, Lang hacía un mayor énfasis en el tema de la magia contraponiéndolo a la ciencia, e incluso todavía más, enfrentaba las diferencias entre las estructuras sociales (utilizando la Lower City-Unterstadt medieval poblada por hordas de trabajadores uniformados y robóticos, frente a la Higher City-Oberstadt con sus ciudadanos mimados y bien vestidos habitando en plenteros jardines). Algunas de las obras de *Metropolis Now* muestran visiones futuristas, a menudo conflictivas, y hablan tanto de los efectos psicológicos debido a la comunicación a través de los nuevos medios, como de las influencias de la tecnología en nuestra vida, haciendo referencia a los *cyborgs*.

En *Metropolis*, Lang, con bastante ironía, buscaba el alma en la máquina, la fuerza de la vida, la humanidad que podría albergarse en las profundidades de la tecnología. En la película el científico Rotwang exclama: “He creado una máquina que se parece a los humanos, una máquina que nunca se cansa, nunca se equivoca. Ya no necesitamos trabajadores que realicen las tareas en las salas de máquinas”. La investigación sobre la naturaleza y el potencial de la máquina, su relación con la vida y sobre cómo podría alterar nuestro entendimiento de la realidad y de la vida, es una de las preocupaciones de los artistas de *Metropolis Now*.

Imágenes visualmente hermosas y poéticas, aunque solo superficialmente, al igual que ocurre con Lang, estas se deslizan hacia dimensiones psicológicas más obsesivas. En *Metropolis* los trabajadores en la Lower City (Ciudad Baja) son conscientes de su dependencia de la dictadura de las máquinas, pero al mismo tiempo son incapaces de escapar de la nefasta influencia del científico que ideó este esquema. Este tema de conformismo pasivo se refleja en *Zulueta Zone* (15’19”, 1977) de **Ricardo Zulueta**, inspirada en la conciencia colectiva de las masas. Esta acción muestra a un grupo de personas vestidas con uniformes mientras pasan un test psicológico midiendo sus reacciones frente al medio ambiente.

En la animación digital *Station to Station* (16’, 2001) de **Jeremy Blake**, la excitación sensorial del viaje se transmite a través de imágenes hipnóticas y de las brillantes y vibrantes luces de la ciudad. Esta serie que el artista llama “pinturas basadas en el tiempo” o pinturas de base electrónica, no hablan solo sobre las posibilidades tecnológicas en el arte sino sobre ansiedades contemporáneas como las armas químicas o el calentamiento global.

De **Ebru Özseçen** una obra nueva especialmente para esta versión de *Metropolis Now*, *Symptoms*, (4’, 2002). Esta habla de una mujer madura que suele frecuentar salas de cine pornográficas. En esta historia, mucho más compleja de lo que pueda parecer a primera vista, la artista, nacida en Turquía y residente en Amsterdam, combina las dos culturas para narrar relatos cuyo verdadero significado se esconde en un segundo plano.

The Arsenal at Danzig and Other Views de Timothy Hutchings, 2001.



metropolis now

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
departamento de obras de arte audiovisuales



salón de actos, entrada libre, aforo: 140 localidades

septiembre 2002	jueves 26	viernes 27	sábado 28	domingo 29
	19:30 hs. Duración del programa: 60 min.	19:30 hs. Duración del programa: 60 min.	19:30 hs. Duración del programa: 60 min.	13:30 hs. Duración del programa: 60 min.

octubre 2002	jueves 3	viernes 4	sábado 5	domingo 6
	19:30 hs. Duración del programa: 60 min.	19:30 hs. Duración del programa: 60 min.	19:30 hs. Duración del programa: 60 min.	13:30 hs. Duración del programa: 60 min.

Imágenes:
Portada: *Station to Station*, de Jeremy Blake, 2001.
Arriba: *The Body Song*, de Jonathan Horowitz, 1997.

Agradecemos la colaboración a los artistas y a las siguientes galerías:
Andrea Rosen Gallery, Feigen Contemporary Gallery, Greene Naftali Gallery, Henry Urbach Architecture, I-20 Gallery, Team Gallery y Thomas Erben Gallery, de Nueva York. Galerie Anne de Villepoix, París.

Metropolis Now fue organizada originalmente para la Fundación Borusan Cultura y Arte en Estambul.

Comisaría de la muestra: Elga Wimmer.
Dirección y programación en el Departamento de Obras Audiovisuales de MNCARS: Berta Sichel
Coordinación en el Departamento de Obras Audiovisuales: Ana Barrera
Asistentes de coordinación: Ruth Méndez Pinillos y Cynthia Krell Suárez
Administración: Consuelo Berrocal
Diseño gráfico: Florencia Grassi

http://museoreinasofia.mcu.es
Calle Santa Isabel 52, 28012, Madrid



En *Amnesic Cinema* (4’, 2001), el artista francés **Franck Scurti** muestra la imagen de una escalera mecánica en una estación del metro de París como una metáfora de la repetición en la vida contemporánea. La cámara mira furtivamente a través de paneles de cristal de tal modo que los transeúntes aparecen y desaparecen, formando parte de una inacabable rutina de imagen arquitectónica en permanente movimiento que, misteriosamente, recuerda los movimientos uniformes e hipnóticos de los trabajadores de *Metropolis* arrastrándose entre los siniestros vapores de las salas de máquinas.

La desesperanza de la humanidad, que se puede observar a lo largo de *Metropolis*, y especialmente en el tumulto de los trabajadores, es también aparente en *Gargoyle* (1’57”, 2000), del norteamericano **Slater Bradley**. Una mujer joven paralizada en la cornisa de un edificio quiere escapar, suicidándose, de las limitaciones de la vida. La utilización de la “cámara amateur” y del desenfoque hacen que toda la escena parezca intencionalmente escenificada e irreal. Dentro del mismo contexto, el de la falta de esperanza, el norteamericano **Jonathan Horowitz** muestra en *The Body Song* (6’, 1997) una visión apocalíptica de un mundo desapareciendo en la nada, recogiendo de una manera simbiótica la inundación de las salas de máquinas de *Metropolis* y los movimientos mecánicos coreografiados del mundo robótico de Lang. La música que Georgio Moroder añadió a la *Metropolis* original en 1984 durante una proyección del filme clásico presagia los elaborados vídeos musicales actuales, algo que también aparece en las bandas sonoras del trabajo de Horowitz.

El sonido es también un elemento a tener en cuenta en la obra *Traveller* (12’, 2001) del genovés residente en Berlín **Daniel Pflumm** y sobre la que él mismo afirma: “He quitado a todos los logos su significado original y los he liberado de sus formas”, realizando un trabajo que se enfrenta a los conceptos de promoción, mercado y producto. Pflumm regenta *nightclubs* en Berlín en los cuales ha recogido el material para la banda sonora de su vídeo (producido por los *DJs* Mo y Kotai), combinando secuencias de filmes anteriores (rodadas en espacios anónimos como aeropuertos y oficinas) con apropiaciones de anuncios de coches y logos de Pepsi, Fox y Rolex entre otros.

De los *nightclubs* al hogar, se llega a la obra del nigeriano afincado en Londres **Oladélé Ajiboyé Bamgboyé** que utiliza efectos generados por ordenador con una gran espiritualidad y un toque de *voyeurismo*. *Colours of Home* (5’21”, 2002) explora el concepto del hogar, no como un refugio seguro, sino como la consecuencia de la hipermodernidad capaz de limar viejas diferencias al mismo tiempo que crea condiciones para otras nuevas, encabezando los conceptos variables del *aquí* y el *ahora*. La película, resultado de un mes residiendo en el oeste de Japón, fue filmada en varias localizaciones desde Shibuya en Tokio, hasta los viejos santuarios de madera de Takeo, en la prefectura de Kyushu. Lejos de la idea sentimental del hogar y la pertenencia, el nuevo trabajo de este artista, en la misma línea que otras obras suyas, aún la extrañeza de uno mismo y la familiaridad de lo desconocido.

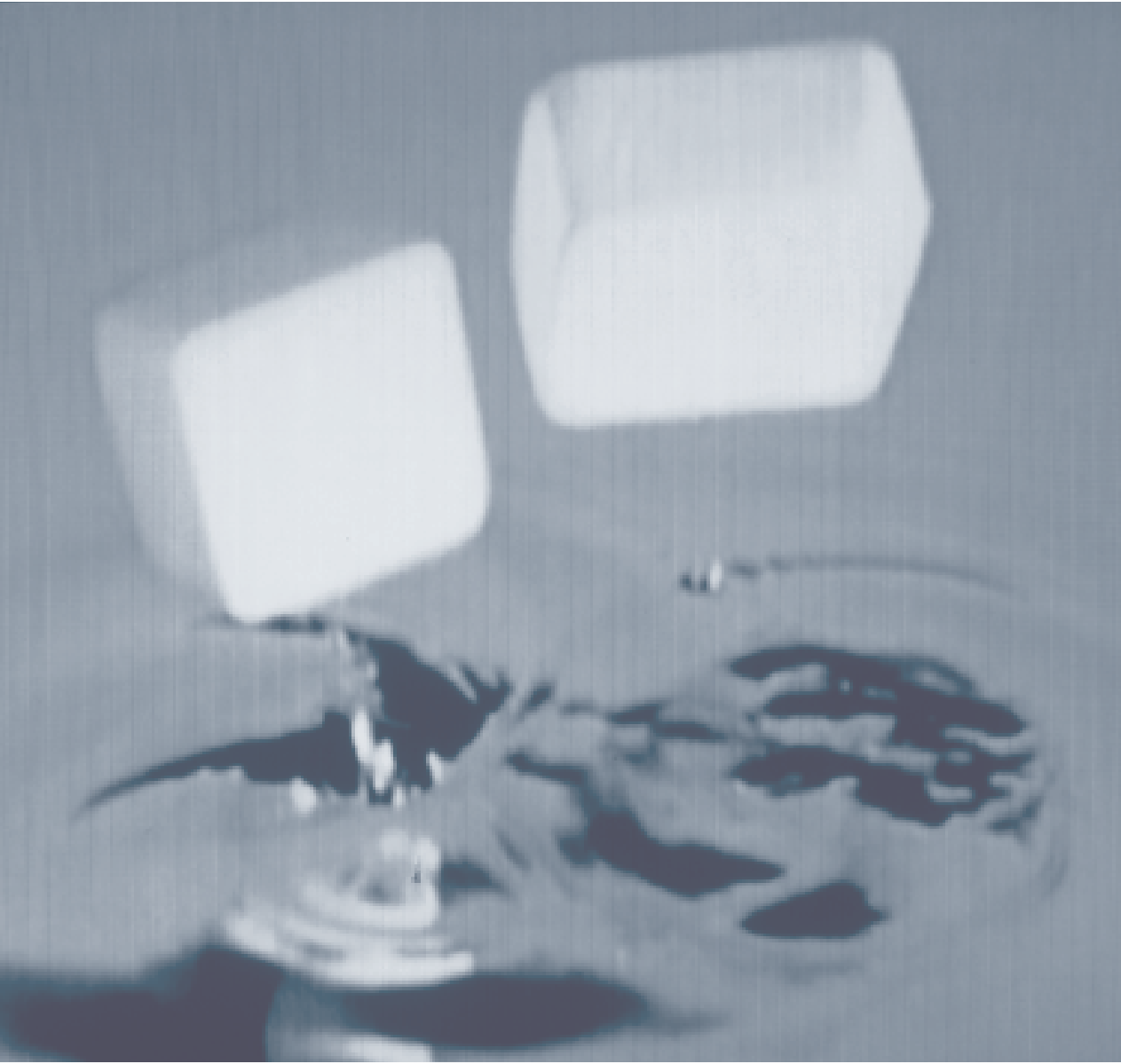
Desde una perspectiva distinta la artista americana **Julia Scher** también aborda lo doméstico en *Ameratherm. Ultra Cooking Lab* (2’, 2002), relacionándolo con la tecnología. Se trata de una derivación de la serie de videoinstalaciones *Ameratherm Microwave*, en la que la artista colocó microondas de diferentes tamaños con pantallas de vídeo en su interior con varios ítems siendo destruidos como muñecas, lámparas, comida, etcétera. Aquí Scher, más conocida por sus obras de circuitos cerrados de televisión, hace, como ella misma explica, una clara referencia a los temas del cuerpo, masculino y femenino, y también a la historia, recordando con el horno el Holocausto, por ejemplo.

En *The Arsenal at Danzig and Other Views* (7’39”, 2001) **Timothy Hutchings** evoca, a través de unas inquietantes imágenes en blanco y negro que recuerdan a filmes de otra época, el contorno de la memoria y nuestro imperfecto modo de observar el pasado. Hutchings se apropia de imágenes de edificios destruidos por la guerra –edificios que en algún momento adornaron las ciudades de Europa del Este– construyendo un viaje a través del tiempo con la inserción de imágenes creadas digitalmente.

Una cuestión de la película de Lang es particularmente significativa en los ambivalentes tiempos actuales. “¿Qué es lo que no te gusta de la era de los ordenadores?”, la respuesta podría ser: “Que no tienen corazón” o “Que deshumanizan”. Años atrás Lang previó la escisión entre lo mental y lo físico, la emoción y la mecanización, la naturaleza y la tecnología como realidades desalentadoras y problemáticas del futuro.

Lo que hoy intriga y fascina de la *Metropolis* de Lang es la imaginación: una visión moldeada por el futuro de la tecnología y de la ciencia. En *Metropolis Now* los artistas llevan a cabo una interpretación actualizada de estos temas, al mismo tiempo que utilizan, con refinamiento y sutileza, la compleja tecnología actual para la producción de imágenes –aunque a menudo sea de un modo escéptico–.

Elga Wimmer, Nueva York, 2001.



De arriba a abajo:
Amnesic Cinema, de Franck Scurti, 2001.
Traveller, de Daniel Pflumm, 2001.
Gargoyle, de Slater Bradley, 2000.
Zulueta Zone, de Ricardo Zulueta, 1997.