

Cultura i Mitjans | Redacció | Actualitzat el 14/06/2017 a les 21:15

Björk proposa al CCCB un viatge emocional i immersiu per la seva música i experiència

L'exposició "Björk Digital", que es podrà veure fins al 24 de setembre, combina performance, cinema, instal·lació, vídeo i interacció i peces audiovisuals amb tecnologia de realitat virtual



Entrada de l'exposició «Björk Digital», al CCCB | ACN

Més que una exposició convencional, és una instal·lació immersiva. Això és el primer que ha de quedar al visitar l'exposició "Björk Digital" que es podrà visitar des d'aquest dimecres fins al 24 de setembre. I així ho ha explicat Rosa Ferré, cap d'exposicions del CCCB, qui ha destacat que la cantant a través de la realitat virtual intenta "fer un experiment d'aproximació diferent al visitant i al seu públic". "Björk Digital", que s'inspira especialment en el seu darrer disc *Vulnicura*, combina performance, cinema, instal·lació, vídeo i interacció i peces audiovisuals produïdes amb tecnologia en el camp de la realitat virtual.

Björk ha ofert aquesta tarda una conferència al Sónar i després oferirà una sessió de DJ de quatre hores en què està previst que combini gèneres diversos que han influït a la seva carrera, des de l'electrònica experimental a les músiques tradicionals.

A "Björk Digital", l'espectador es pot submergir en el particular univers musical i artístic de Björk. Un recorregut de 90 minuts de durada que permet viure, en primera persona, una experiència sensorial de connexió amb l'artista. Poden visitar la mostra 25 persones per sessió.

Rosa Ferré ha ressaltat que el visitant arriba a una sala negra i "no comença l'experiència fins que es posa les ulleres de realitat virtual; aquesta és una proposta de Björk a partir del seu darrer disc *Vulnicura*, que ha fet una mena d'òpera tecnològica en actes i cada cançó és un episodi que explica una història personal, que és la de la seva ruptura familiar i d'un problema que va tenir i del que va sorgir el disc". Ferré ha anat més enllà al assegurar que amb les ulleres de realitat virtual sembla que s'estigui assistint a un concert de Björk però que aquest és privat, que aconseguixi que el visitant s'endinsi en el seu univers.

Al llarg de la mostra, sembla que la mateixa Björk actuï amb l'espectador. "Ella de forma invasiva es llança contra tu i t'explica la seva experiència i com a través de la música i de compartir el seu sentir pots ajudar a curar-la". Ferré ha citat una peça anomenada *Family* de realitat virtual immersiva: "Tu et trobes en un espai on et pots moure i et mous en un univers on ella és un avatar amb una ferida i tens uns comandaments on es pot cosir la ferida".

Ferré, qui ha recalcat la col·laboració amb el Sónar, ha assenyalat que els interessa molt explicar que "no és una exposició convencional" i és important anar-hi amb aquesta idea i amb temps perquè l'experiència dura uns 90 minuts, com si fos un concert. Així mateix, ha recalcat que l'espectador és una part més de l'exposició. "Aquí no vens a veure, sinó que vens a participar amb tots els sentits. En una exposició tens una relació directa visual, aquí estàs immers i és una sensació molt diferent".

El projecte ha estat creat per Björk en col·laboració amb creadors visuals com ara Michel Gondry, Spike Jonze, Alexander McQueen, Nick Knight, Stéphane Sednaoui, o els més recents Jesse Kanda, Andrew Thomas Huang, Warren du Preez o Nick Thornton Jones, entre d'altres. La mostra 'Björk Digital' arriba al CCCB després del seu pas per Tòquio, Sidney, Montreal, Reykjavík, Londres i Los Angeles i suposa una ocasió única per visitar l'exposició al nostre país.

Recorregut de la mostra

El recorregut de la mostra s'inicia amb *Black Lake*, l'innovador videoclip creat per encàrrec del Museu d'Art Modern de Nova York, una experiència a base d'imatges panoràmiques i de so. Rodat en una zona muntanyosa d'Islàndia, aquest treball està dirigit pel realitzador establert a Los Angeles Andrew Thomas Huang. *Stonemilker VR*, també en col·laboració amb Huang, permet assistir a una representació privada de la primera cançó de *Vulnicura*.

L'espectador gaudeix d'un recital exclusiu filmat en una platja remota i ventosa d'Islàndia i presentat en format de realitat virtual amb tecnologia de 360°. *Mouthmantra VR*, en col·laboració amb el director Jesse Kanda, transporta l'espectador a un indret extraordinari: l'interior de la boca de Björk mentre canta la cançó homònima del seu àlbum *Vulnicura*.

NotGet VR, dirigida per Warren Du Preez i Nick Thornton Jones, presenta Björk transformada gràcies a les màscares dissenyades per l'artista James Merry. Seguint amb la mostra *Quicksand VR* reproduceix en realitat virtual augmentada una actuació en directe de Björk al Miraikan de Tòquio on apareix amb un tocat imprès en 3D obra de Neri Oxman. Tanca el recorregut immersiu el ja citat *Family VR*.

A continuació, un espai pedagògic interactiu permet jugar amb els instruments creats per al seu àlbum anterior *Biophilia* (2012), que explora la relació entre el món natural i el tecnològic. El públic pot destriar ritmes i melodies i compondre la seva pròpia versió dels temes de l'àlbum. Finalment, la darrera sala presenta l'extensa obra videogràfica de Björk, un programa que abasta els 24 anys de carrera de l'artista i les seves col·laboracions amb directors de cinema.

