



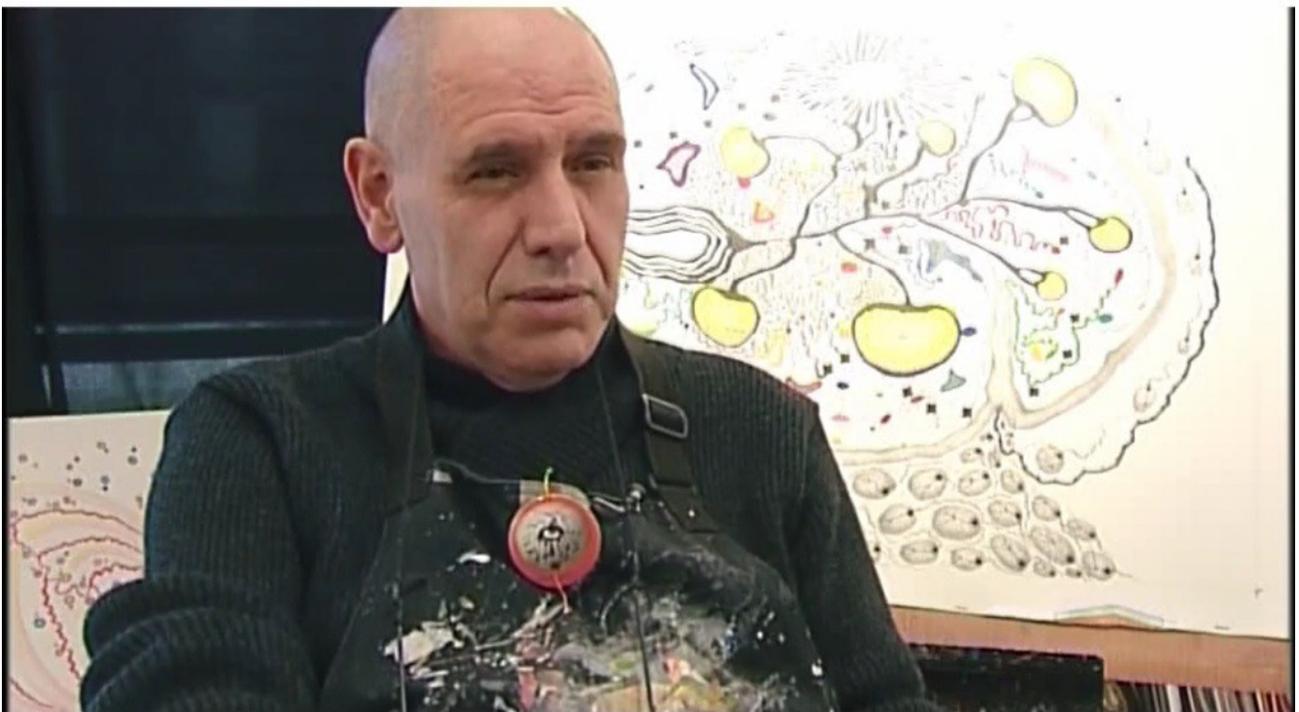
# Comprender participando

Con Beatriz Susana Sevilla

Serie CREART

Guía didáctica y vídeo capítulo [Evru](#)

## evru



**Resumen:** Evru, cuyo nombre de nacimiento es Albert Porta (Barcelona, 1946) presenta su obra y relata su propia historia, sus motivaciones para la producción artística y su transformación personal, que llega hasta el cambio de su identidad: de Zush pasa a ser Evru. Expertos, profesores y su ayudante exponen las influencias de El Bosco, el arte pop, el surrealismo, Joan Ponç y la evolución del artista, mostrando sus múltiples facetas, difícil de clasificar por el amplio abanico de medios que utiliza: pintura, dibujo, grafismo, ensamblajes, fotografía, collage, escultura, libros, registros sonoros y tecnología digital. Según el propio artista, tiene un estilo

propio que incluye arte, ciencia y mística, que crea un estado imaginario *Evrugo Mental State*, en 1968. Zush-Evru, participó en las más prestigiosas exposiciones internacionales y su obra ha sido expuesta en el Georges Pompidou Centre de París, el Guggenheim y forma parte de las colecciones de estos museos y, entre otros, de la colección del MOMA de Nueva York.

### Objetivos:

- Conocer y valorar al artista plástico Evru, la evolución de su obra, las influencias del contexto y su singular estilo.
- Observar, interpretar y apreciar sus diversas creaciones artísticas, desarrollar el sentido crítico y la capacidad de disfrutar el arte aprendiendo a expresar opiniones y sentimientos propios.
- Comprobar que las nuevas tecnologías pueden ser una herramienta para la producción artística, para la comunicación y, en general, para el conocimiento y la cultura.

### Actividades previas al visionado:

Es recomendable conocer o indagar acerca de las características del arte contemporáneo, especialmente sobre el [uso de la tecnología digital en el arte](#):

- ¿Cómo interpretas el arte contemporáneo?
- ¿Qué conoces sobre el arte digital?
- ¿Cuáles son los antecedentes históricos del arte digital y sus características actuales?

Puedes investigar sobre el tema y buscar información, por ejemplo, consultar un artículo sobre [Arte digital/arte contemporáneo](#), de Lev Manovich, artista y profesor de artes visuales de la Universidad de California, uno de los teóricos más importantes en el campo de las artes digitales.

También puedes ver el vídeo sobre las [Tendencias de la segunda mitad del Siglo XX](#).

### Actividades durante la presentación del vídeo

Es importante visionar el vídeo completo y registrar aquellas secuencias que consideres de mayor interés o que las no comprendas, para reiterar del visionado de las mismas.

## Actividades posteriores:

1. ¿Qué opinas sobre la información que has visto sobre Evru? ¿Conocías al artista? Sugerimos que compartas el visionado con amistades, familiares y/o compañeros de estudios para analizar y comentar los diversos puntos de vista sobre los temas o ejes principales.

2. Para descubrir algunas **claves** que contribuyan a interpretar la obra de [Evru](#), además de analizar el **origen** de sus inclinaciones artísticas y las **influencias** de otros artistas y corrientes pictóricas en su obra (secuencias del vídeo: 00:05:20 a 00:08:30) sugerimos que investigues y observes las principales características de las obras de [El Bosco](#), del [Pop Art](#), del [surrealismo](#) y del artista [Joan Ponç](#).

También puedes ver y analizar los vídeos sobre las [tendencias de la segunda mitad del Siglo XX](#) y [la eclosión de las vanguardias](#) de la Revista Digital Arte Historia. En 2016 tiene gran impacto la exposición de Hieronymus Bosch, [el Bosco en el Museo del Prado](#), sugerimos que veas la entrevista realizada por RTVE.

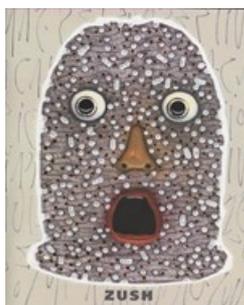
Posteriormente, realiza un **esquema o cuadro comparativo** señalando las similitudes y diferencias que encuentras entre las principales obras de estas tendencias artísticas y las del artista expuestas en este capítulo y en su portal [Evru](#).

3. Las **nuevas tecnologías** permiten no sólo crear obras de sorprendente belleza sino que, además, son **participativas**: el espectador puede interactuar y llegar a modificarlas. Para ampliar los testimonios de Evru y de los expertos sobre las **técnicas** que utiliza (00:08:30 a 00:13:48), analiza su portal [Evru](#) (especialmente en las secciones: libros y exposiciones actuales, estudio online) y realiza algunas de las experiencias propuestas en su programa [Tecura](#), una “máquina para pintar” diseñada por Evru.

¿Qué te llama más la atención sobre este artista y sus obras? Sugerimos que compartas tus impresiones e ideas acerca del tema a través de las redes sociales para conocer otros puntos de vista e intercambiar diversas opiniones.

4. Acerca de **la identidad y la evolución** del artista (recuerda o visiona nuevamente las secuencias correspondientes: 00:13:50 a 00:17:50) es recomendable observar sus obras cuando las firmaba como Zush y luego compararlas con las que realiza con su nueva identidad: Evru, expuestas en el vídeo, en su portal [Evru](#) y en los siguientes

artículos [Entrevista a Zush](#) “Colaborar con Peter Gabriel fue una experiencia inolvidable” en revista multimedia bitniks y [Zush, Abel Porta i Muñoz](#)



Observa las imágenes que constituyen su universo artístico, considera las características que predominan en sus obras y expresa tu opinión y tus sentimientos sobre sus producciones.

¿Cuáles son las **principales temáticas** que motivan las creaciones del artista a través de sus diversas identidades? Recomendamos que analices los testimonios de [Daniel Giralt- Miracle](#) sobre **las etapas** en la obra del artista y que busques ejemplos de cada una de ellas, relacionándolos también con su personalidad y las distintas situaciones vitales que lo llevan a cambiar su identidad. Sugerimos que ubiques en un gráfico esta información, para mostrar la **evolución de Evru**. Para sistematizar esta actividad, puedes considerar las siguientes variables:

- *Soporte y técnica de ejecución. Materiales.*
- *Contenidos, temas, ambiente, personajes, etc.*
- *Lenguaje visual: color, luz, volumen, espacio, composición, superficie.*
- *Valoración estética.*
- *Contexto cultural, influencias en el artista.*

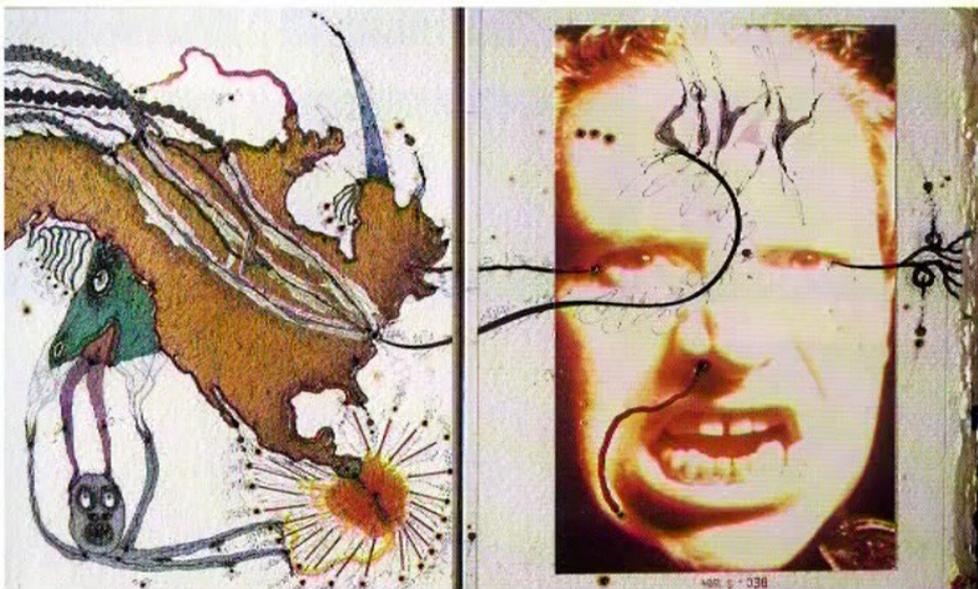
5. ¿Cuál es la interpretación de Evru acerca de la naturaleza humana, especialmente sobre las múltiples personalidades que de un individuo? ¿Cuáles son, para Evru, las **relaciones entre cultura, salud y enfermedad**? Para responder a estas preguntas puedes considerar los testimonios del artista expuestos en la siguiente entrevista [Evru: Arte para curarte](#), en la revista Mosaic, UOC.

¿Qué características tiene el programa de dibujo que Evru denomina “**Tecura**”? ¿Qué puede aportarnos un programa que permite introducir y manipular las imágenes que cada uno desee?

Sugerimos responder a estas preguntas para reflexionar y debatir sobre las ventajas y las desventajas de utilizar las nuevas tecnologías para la expresión artística y

recomendamos visitar la Instalación interactiva on line [Vrubri´s Cultivuum](#), y analizar el siguiente texto de [Comunicación en evolución](#):

*“La nueva lectura del mundo no puede desvincularse de esa inmersión en la complejidad. Ya no caben fronteras cerradas y herméticas entre ciencias y humanidades. Habría que hablar de membranas permeables y sensibles; vasos comunicantes que propician otras relaciones y definen nuevos espacios de comunicación; espacios para el intercambio de conocimientos y el replanteamiento de ideas entre personas, entidades e instituciones”.*



6. ¿Cuáles son las principales motivaciones de Evru para utilizar el soporte digital en sus creaciones artísticas? ¿Qué dice el propio artista sobre su [estilo](#) y qué opinan quienes lo conocen?

Sugerimos analizar sus testimonios expuestos en el vídeo (00:17:50 a 00:24:50) y en su página [Evru](#) para sintetizarlos y expresar tus puntos de vista sobre el tema.

7. Para conocer más acerca de las relaciones entre arte y tecnología e investigar sobre otros artistas que también utilizan las nuevas tecnologías en sus obras, recomendamos consultar las siguientes páginas Web y realizar un esquema con los principales conceptos y perspectivas sobre el tema:

- [Una breve historia del net.art elaborada a través de la Red](#)

- [Arte y tecnología: una frontera que se desmorona](#), por Xavier Berenguer
- [Organicidades: arte, cuerpo y tecnología](#), por Pau Alsina
- [Ars Electronica: visiones de futuro](#), por Pau Waelder

8. Como actividad de síntesis, considera el siguiente texto de Lev Manovich y reflexiona sobre los aportes que realiza Evru a las nuevas tendencias artísticas de nuestro tiempo:

*“Si los artistas de los nuevos medios quieren que sus esfuerzos tengan un impacto significativo en la evolución cultural, tiene que generar no sólo imágenes o sonidos verdaderamente brillantes sino, lo que es más importante, discursos sólidos. Es decir, necesitan situar sus trabajos con relación a las ideas que no sólo traten de las técnicas para hacer estos trabajos.” Lev Manovich*

¿Te animas inspirarte en sus obras para producir dibujos y pinturas, utilizando diversos materiales y técnicas, incluso a experimentar mediante programas de dibujo en soporte digital?

#### Evaluación:

Es recomendable que consideres lo que has aprendido sobre este artista y el arte digital, y evalúes si has desarrollado tu creatividad y tus habilidades para observar, describir, interpretar y apreciar las obras de arte.

Como evaluación final, sugerimos que selecciones una de sus manifestaciones artísticas que prefieras para describir sus características y realizar una valoración estética y objetiva, teniendo en cuenta los principales datos biográficos y del contexto que inciden en la obra de Evru

#### Bibliografía:

Gombrich, E. H., La Historia del Arte, Debate, Madrid, 1997.

La campanada. Madrid: Ave del Paraíso, MNCARS-MACBA, 2000.

Lebrero Stals, José, Zush, Ediciones Polígrafa, Barcelona, 1997.

Le Milieu du monde. Arles: Actes Sud, 1993.

Departament de Cultura. Generalitat de Catalunya, Els llibres de Zush, Barcelona, 1989.

Musée National D’art Moderne. Centre Georges Pompidou, Magiciens de la terre, París, 1989.

Zush, Evrugo mental state, Galería Joan Prats, Barcelona 1987.

Giannetti, Claudia, Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología,

Asociació de Cultura Contemporània L'angelot, Barcelona, 2002.

Giannetti, Claudia, Media Culture, Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, Barcelona, 1995.

Giannetti, Claudia, Arte en la Era Electrónica – Perspectivas de una Nueva Estética, Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, Barcelona, 1997.

Azcarate Ristori José M<sup>a</sup> de; Pérez Sánchez, Alfonso Emilio; Ramírez Domínguez, Juan Antonio, Historia del Arte, Editorial Anaya, Madrid, 1991.

### Vídeos:

- [Tendencias de la segunda mitad del Siglo XX](#) Vídeo de Arتهistoria
- [La eclosión de las vanguardias](#) Vídeo de Arتهistoria
- [El Bosco en el Museo del Prado de Madrid](#) testimonios de la comisaria Pilar Silva sobre la exposición de El Bosco, 2016, en el programa La aventura del saber, RTVE.

### Webgrafía:

- [Arte digital/arte contemporáneo](#), por [Lev Manovich](#)
- [Joan Ponç](#) en pinacoteca virtual Ciudad de la pintura
- [Evru](#)
- [El Bosco](#) Jerónimo Bosch, en Arتهistoria
- [El Bosco](#), enciclopedia Museo del Prado
- [Pop Art](#), en la pinacoteca virtual [Ciudad de la pintura](#)
- [Tecura](#) programa de Evru "máquina digital de pintar"
- [Biografía y obras de Zush](#)
- [Entrevista a Zush "Colaborar con Peter Gabriel fue una experiencia inolvidable"](#) en revista multimedia bitniks
- [Zush, Abel Porta Muñoz](#), Colección Gelonch-Viladegut
- [Evru: Arte para curarte](#), en revista Mosaic, UOC Universitat Oberta de Catalunya
- [Vrubri's Cultivuum, Instalación interactiva on line](#)
- [Una breve historia del net.art elaborada a través de la Red](#)
- [Arte y tecnología: una frontera que se desmorona](#), por Xavier Berenguer
- [Organicidades: arte, cuerpo y tecnología](#), por Pau Alsina, UOC, nº 6, noviembre 2006, Artnodes
- [Ars Electronica: visiones de futuro](#), por Pau Waelder, UOC, mayo 2005 Artnodes

Autora de la guía didáctica: Beatriz Susana Sevilla

Ficha técnica capítulo Evru- Serie Creat

Realización y montaje: Olga Giralt, Roger Tous

Producción: Audiovisuales Universitat de Barcelona

Producción ejecutiva: Olegario López Paramio

Música: Jorge Ruiz

Grafismo: José Montán

Cámaras: Javi Calero, Roger Tous

Coproducción: Universidad D` Alacant, Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad de Barcelona, Universitat de les Illes Balears, Universidad de Sevilla, Universidad de Valencia, Universidad Internacional de Andalucía, con el auspicio de ATEI.

Materias/ Disciplinas: Artes Plásticas. Historia del arte. Educación Plástica y Visual. Educación Artística. Ciencias Sociales. Música.

Género: Documental.

Destinatarios: Artistas, profesorado, animadores, adolescentes, adultos.

País: España

Año de producción: 2006

Duración: 00:25:20