



# DUNGEON BOOGIE

ANA MORALES

TRABAJO DE FIN DE MASTER, TUTORA: BLANCA  
MONTALVO, UNIVERSIDAD DE MÁLAGA, 2019

## ÍNDICE

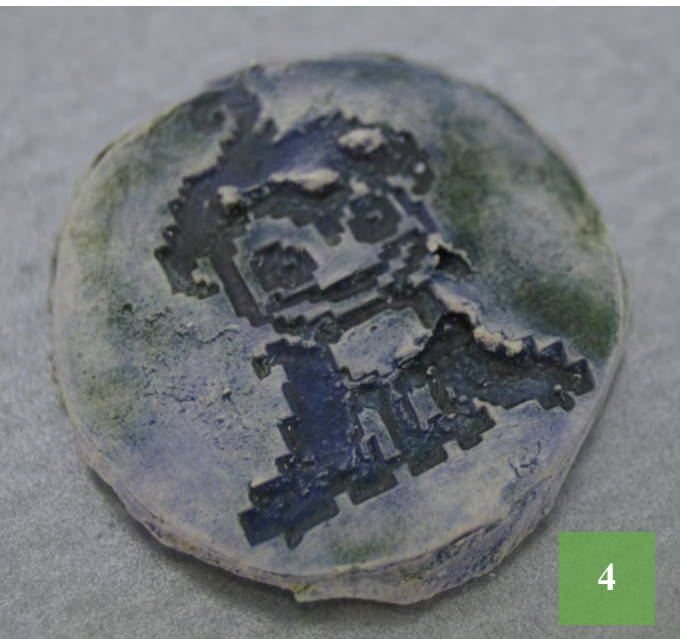
<b>IDEA Y PALABRAS CLAVE.....</b>	<b>3</b>
<b>INVESTIGACIÓN PLÁSTICA.....</b>	<b>5</b>
1. PROCESOS RELACIONADOS CON LA CERÁMICA.....	5
2. PROCESOS RELACIONADOS CON EL VÍDEO.....	7
3. PROCESOS RELACIONADOS CON EL VIDEOJUEGO.....	7
4. PROCESOS RELACIONADOS CON LA INSTALACIÓN.....	11
<b>INVESTIGACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>16</b>
1. DIGITAL/CERÁMICA.....	16
2. DORMITORIO/EXPOSICIÓN.....	18
3 EL TERROR EN INTERNET.....	22
<b>REFERENTES.....</b>	<b>24</b>
<b>APORTACIONES DEL PROFESORADO.....</b>	<b>26</b>
<b>PRESUPUESTO.....</b>	<b>28</b>
<b>CRONOGRAMA.....</b>	<b>29</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>30</b>
<b>DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD.....</b>	<b>32</b>
<b>DOSIER.....</b>	<b>33</b>
<b>INSTALACIÓN.....</b>	<b>68</b>

## **IDEA**

*Dungeon boogie* es un proyecto que a través de la intalación, el vídeo, el videojuego y la cerámica aúna los iconos de la relación entre lo ancestral y lo digital en los videojuegos y las series de los 90 mezclandolos con los de las subculturas de Internet actuales. Se construye una narrativa difusa en la que la basura de Internet se transforma en reliquia y alude a la nostalgia latente en el contenido de estas subculturas.

### **Palabras clave:**

Ancestral, digital, friki, Internet, nostalgia, videojuego.



## INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

Como he empleado procesos muy distintos en el desarrollo del proyecto los he dividido en cuatro apartados: los relacionados con la cerámica, los relacionados con el vídeo, los relacionados con el videojuego y los relacionados con la instalación.

### I PROCESOS RELACIONADOS CON LA CERÁMICA

La cerámica está presente en el desarrollo de todas las civilizaciones pasadas. En los diversos continentes los humanos amasaron el barro con agua y lo cocieron. Por esa razón empleo la cerámica para dar entidad física a mis piezas, refiero con ella a los cimientos de mi generación.

Para comenzar a trabajar la cerámica, tomé de referencia iconos virtuales que me interesaban. Mis primeros resultados fueron: Un cenicero con forma de cabeza de chica anime, la cabeza del personaje femenino de animación japonesa Mari Ohara<sup>1</sup> (1) de barro blanco con ceras cerámicas; una serie de tazos de *Digimon*© de barro blanco con una mezcla de óxidos y esmaltes; algunas figuras sin cocer de *Pokémon*©. (2, 3, 4 Y 5)



1. Mari Ohara

Añadir elementos nostálgicos de series y videojuegos infantiles y juveniles de los 90 y 2000, como los dos últimos, tenía sentido ya que forman gran parte del imaginario del Internet en el que me muevo, son los iconos de la infancia de todos los que participamos de ese Internet, el Internet de mi generación.

Las piezas mostraban personajes virtuales y etéreos en un objeto rústico y de apariencia antigua, como un artefacto del pasado que se acaba de desenterrar, Como ocurre con las piezas de Emma Pryde<sup>2</sup>, que se sitúan entre piezas rituales de una civilización atigua y peluches del cuarto de una niña pequeña. Aquí comienza un vaivén entre pasado y futuro, virtual y objetual, ancestral y digital.

### II PROCESOS RELACIONADOS CON EL VÍDEO

Continuando ese vaivén, y ya teniendo suficientes objetos comencé a probar distintas formas de digitalizarlos. Cree modelos 3D de las piezas, tomé fotos, hice animaciones y grabé vídeos.

Uno de los resultados que más colaboró a seguir rizando el rizo fue una serie de tres vídeos rodados en cinta VHS (5) que hice con mi compañero Ricardo León<sup>3</sup> (6). En ellos se pueden apreciar varios de los objetos siendo



6. Ricardo León

1. (小原鞠莉 Ohara Mari) es una de las nueve protagonistas del videojuego y serie de animación japonesa *Love Live! Sunshine!!*

2 Consultar página 24

3. <http://www.ricardoleoncordero.com/> web del artista

manipulados, como *Cursed ashray*; zarandeados por ratas, como *Mari*, o caminando por su cuenta, como un gatito robótico. Los escenarios y la iluminación son una exageración o una parodia de recursos teletienda de los 80 y 90, una venta “previrtual” de objetos a través de la pantalla, similar a la compra online actual en webs como amazon o Aliexpress. Es uno de los muchos conceptos que existían antes de Internet y que éste se apropió. Digitalizo las cintas y las edito en un programa moderno produciendo un archivo de vídeo en HD. Esta acción no tiene sentido ya que la cinta no puede tener ese tipo de calidad. Así, la pieza participa de las constantes idas y venidas del pasado, de los viajes en el tiempo que van estructurando el proyecto. Este proceso contradictorio, este juego irrevolvente configura todas las piezas del proyecto: Me guio por lo que me hace gracia, por sinsentidos y anacronismos ridículos y retorcidos. Versiono cosas que me gustan, tomo prestadas otras. El proceso acaba por ser un pastiche de juegos y referencias colaborativo, un mano a mano entre mi producción, mi gran biblioteca digital de archivos e incluso intervenciones de compañeros.

En obras como *A family finds entertainment*<sup>4</sup> de Ryan Trecartin es muy evidente esta actitud irreverente. En ella el autor hibrida el lenguaje del cine con el de las películas caseras en un tono humorístico. evidencia la presencia de la cámara y el carácter virtual de su película solapando planos, intercalando extrañas animaciones y rompiendo todas las reglas de la cinematografía.

*Es importante para mí que la jerarquía tradicional de director-actor desaparezca en el trabajo... Ve la autoría como un espacio fluido y la colaboración como una realidad inherente y conectiva. (Trecartin, 2011*



*A family find enterainment (2004)*

---

4 *A family finds entertainment (2004) Rhode Island*, dirigida por Ryan Trecartin.

### III PROCESOS RELACIONADOS CON EL VIDEOJUEGO

Una vez acumulé una buena cantidad de archivos comencé a pensar cual sería una buena forma de proporcionar el acceso a los archivos al espectador. Como solución pensé en un videojuego que permitiera la visualización de todos ellos en un bucle infinito, y así, comencé a desarrollar mi videojuego. En el que una exploradora que avanza a través de unas ruinas selváticas recogiendo monedas. Cada moneda ejecuta un vídeo, audio, imagen o texto. Estos archivos van estructurando el imaginario del proyecto, aquí introduje a *Monito*, y a *Mantis Shrine*, que aparecen tanto como piezas de cerámica como personajes en el juego.



Lara Sánchez Coterón defiende en *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporáneas* cómo los artistas llevan años bebiendo de los idearios y la iconografía de los videojuegos.

*[...]incorporando tecnologías relacionadas con el juego a su trabajo y más minoritariamente, comenzando a producir juegos originales. Jóvenes artistas como Anita Fontaine y sus ingenuas modificaciones de shooters o artistas de renombre como Bill Viola, que [...] presenta proyectos como The Night Journey (2009) (Sánchez2012, p 99)*

La autora proporciona una descripción detallada de la relación del artista contemporáneo con el videojuego, como modificador, apropiador y productor de los mismos para la creación artística, como lo divide el investigador Alex Stockburger (Stockburger 2006, p. 228)

En el espectro que dibuja Stockburger me situaría entre producción y apropiación. Para crear los objetos, escenarios y animaciones del juego mezclé modelos 3D, fotografías, dibujos digitales, cerámica... Produciendo y también apropiándome de elementos. En la página 8 se pueden ver algunos ejemplos.

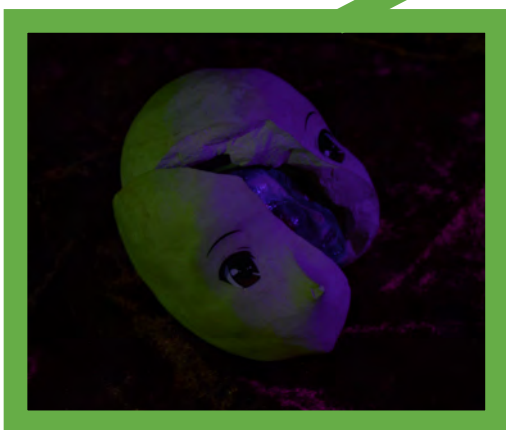
1. Pieza de cerámica en el decorado



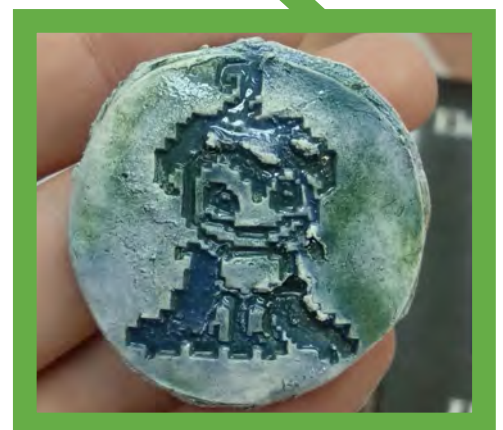
2. Cada fotograma de la animación del personaje es un modelo 3D



3. Algunas plantas son fotografías



4. Al recoger la moneda este es uno de los vídeos que se reproduce:  
<https://youtu.be/ZNb73xvFkng>



5. La animación de la moneda está hecha con fotografías de la pieza *Ancient tazos*



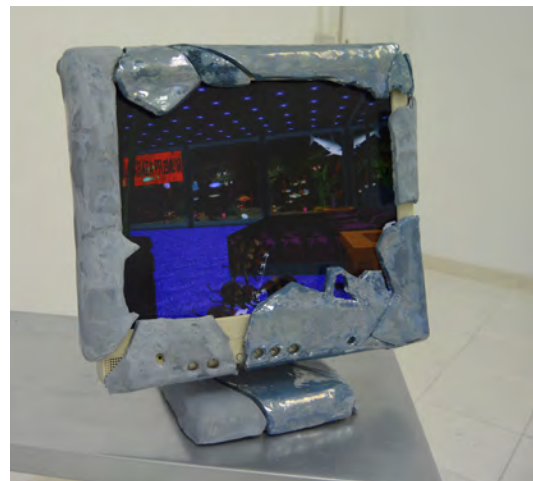


6. Uno de los vídeos que se activan al recoger monedas en el juego  
<https://youtu.be/WGpAHH8mOWU>

El proceso más duro de esta parte del proyecto fue la programación para la cual me fue de gran ayuda poder colaborar con mi compañero Juan Manuel Cabrera. El videojuego fue programado desde cero, a diferencia de el acercamiento de muchos otros artistas que crean modificaciones (comunmente llamados mods) de otros videojuegos existentes. algunos ejemplos son Super Mario Clouds (2002) de Cory Arcangel; en el que elimina todos los elementos del juego dejando tan solo la animación de las nubes o Velvet strike (2001) de Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon en el que dentro del juego multijugador online Counter Strike se dejan mensajes de crítica a la guerra contra el terrorismo con sprays de pintura (Sánchez 2012, p 108-109)

La exploradora o arqueóloga a la que controlamos es, lejos de ser la figura académica y seria de un historiador, es una parodia más inspirada en Indiana Jones que en William Flinders Petrie<sup>5</sup>. Este exploradora, que represento con mi propia imagen, se dedica a cazar reliquias futuristas. Esa es su aventura, convirtiéndose la experiencia del jugador prácticamente en una simulación de mi trabajo de campo.

#### IV PROCESOS RELACIONADOS CON LA INSTALACIÓN



Instalar piezas pequeñas es problemático, además tenía que hacerlas funcionar junto a los vídeos y el videojuego. A continuación desarrollo cómo fue el proceso de resolución de la instalación que acoge las piezas. Cómo acabo creando un interior doméstico distorsionado por ruinas virtuales.

El comienzo de la instalación fue crear los elementos con los que el jugador interactuaría con el minijuego, la pantalla y el mando. Tras no encontrar ningún mando comercial que cumpliera con mis necesidades decidí que intentaría hacer mi propio mando. Compré un kit de electrónica para hacer mandos de recreativos y ensamblé las piezas que necesitaba. Los controles eran claros y

---

5. William Matthew Flinders Petrie, FRS fue un importante egiptólogo británico, pionero en la utilización de un método sistemático en el estudio arqueológico.



funcionaban. Un joystick para desplazarse y un botón para coger monedas. Entonces decidí que el contenedor del mando podría ser de cerámica, tras empaparme de tutoriales sobre cómo construirlos los había visto de todos los materiales menos ese.

Para la pantalla conseguí un monitor de 2002 y para hacerlo encajar con su mando elaboré una carcasa cerámica para la pantalla. El resultado fue una especie de joya pedregosa verde junto a una pantalla rústica y contrahecha que parecía sacada de los Picapiedra. Se asemejaba a uno de esos aparatos de piedra que recreaban en la serie de animación que eran completamente anacrónicos (televisiones, teléfonos, tocadiscos, ordenadores) Acabé haciendo dos pantallas con cerámica para poder reproducir un vídeo en una de ellas.

Quise completar la instalación de la pantalla del minijuego con su mando con un *kotatsu*, una mesa tradicional japonesa cubierta por un futón y con una estufa debajo. Me pareció un elemento muy interesante que añadir ya que para la cultura japonesa es un elemento histórico, ya la usaban sus ancestros, pero también cotidiano, todas las casas japonesas, que carecen del aislamiento térmico de las occidentales, tienen un *kotatsu*. Además, hay cierto factor humorístico en el hecho de que el *kotatsu* sea, básicamente, la mesa camilla del *friki*, es mobiliario que aparece en todos los animes.



Fui al polígono industrial a un taller de cortinas y edredones cargada de telas y me construyeron el *kotatsu* de terciopelo metálico futurista y hortera con el que soñaba. Así mi estudio pasó a parecer un saloncito bizarro de una película de ciencia ficción mala.



1

Por último, compré seis estanterías de almacenaje metálicas para ubicar las piezas cerámicas con la esperanza de que funcionaran bien con los brillos azulados de la cerámica y del futón. Sin embargo el resultado fue que el espacio interior que yo quería generar parecía inhabitable, estéril como un hospital o un laboratorio.

La solución que le di a la pieza *Monito*, rústica y orgánica, fue situarle en un plano isométrico de láminas de metacrilato impresas con un entorno selvático digital. Las texturas digitales creando un espacio con tres planos funcionaban bien con mi cerámica tosca y quise aplicar algo parecido a las estanterías.

Seleccioné texturas de videojuegos e hice algunas propias y asocié un tipo de paisaje a cada agrupación de muebles. Una con zonas de prado y un lago, otras selváticas y otras con lava.

Así acabé la parte instalativa del proyecto.

Creando un entorno doméstico inspirado por los mundos virtuales de los videojuegos de los 90, una base de operaciones desde donde a través de la pantalla viajas constantemente en el tiempo y eres partícipe de una virtualidad que distorsiona todo tu entorno, como el cuarto de Lain<sup>6</sup> es devorado por cables, torres de control y monitores.

El carácter de la instalación es marcadamente inmersivo. Es una consecuencia directa del convertir en físicos entornos virtuales. El espacio esta pensado para que el espectador lo habite, que se siente en una mesa llena de restos de comida basura y refrescos y juegue al videojuego.

---

6 Consultar página 20



A la hora de crear un espacio inmersivo en el que lo virtual y lo material se confunden Heather Philipson ha sido un referente clave. Con instalaciones como *The age of love* en la que encontramos frente a la proyección de un gato gigante un pozo de piedra de más de un centenar de años lleno de agua proyectada, agua virtual. Otras de sus Instalaciones están plagadas de recortes gigantes de emoticonos, pantallas rociadas por el espacio reproduciendo vídeos de colores ácidos y enormes osos de peluche.



Este es un proyecto aún abierto, que espero poder seguir desarrollando y ampliando, con un videojuego más extenso, con piezas escultóricas grandes, etc. Espero poder mostrar un gran avance desde el punto en el que se detiene el proyecto hoy, como trabajo de fin de master, a la exposición que tendré el año que viene, 2020, en la Sala de Exposiciones de la facultad de Bellas Artes de Málaga

## INVESTIGACIÓN TEÓRICA

A lo largo de esta sección del documento, desarrollo las bases teóricas a partir de las cuales se ha generado mi propuesta, así como aquellas a las que esta me ha conducido. Para realizar un desglose comprensible, estos conceptos han sido divididos en tres grupos: En el primer grupo analizo el interés por el binomio ancestral/digital en el contenido infantil juvenil en los 90, en el segundo el espacio del dormitorio del *friki* que bebió de esas referencias y en el tercero y último los lenguajes plásticos y retóricos dentro de las subculturas de Internet y el terror en Internet.

### I DIGITAL/CERÁMICA

En esta primera sección describo como el auge de Internet y nuevas tecnologías afecta a el imaginario de las narraciones del inicio de los 2000 en las que se produce una comunión entre lo ancestral y digital .

*Los de mi generación somos los primeros nativos de la era digital y eso marca una diferencia. Roc Herms<sup>1</sup> ha convivido con consolas y ordenadores desde pequeño, ha jugado a rol, se le podría considerar un geek, un término totalmente ajeno a aquellos que no saben lo que fue una Sega Mega Drive. Aunque no hemos nacido con la fotografía digital e Internet a nuestro alrededor, si que muchos nos sentimos sentimentalmente unidos a la tecnología digital y a las pantallas, y por tanto no tenemos suficiente con cuestionarnos su aparición porque la sentimos propia*  
(Uriarte, 2015)

Es interesante cómo el periodista Jon Uriarte señala hablando del artista Roc Herms la unión sentimental de mi generación con la fotografía digital e Internet, cómo no nos cuestionamos dicha tecnología como propia, sentimos que siempre estuvo ahí. El auge de “las punto com” la generalización de la telefonía móvil, el nacimiento de empresas como *Google* (1998) o *Ebay* (1995) entre otros muchos avances creaban una inquietud generalizada en una sociedad que se enfrentaba a un futuro incierto.

Internet se estaba volviendo cada vez más accesible y los medios comenzaban a proyectar sobre la imaginación de su público qué significaba esto exactamente. Mientras, dentro del mundo de los adultos surgen narraciones como *Matrix* (1999) que presenta esta “red” digital como una amenaza, una trampa para el consumidor. Sin embargo, las narraciones infantiles toman un camino ligeramente distinto. Comienza a dibujarse un patrón en el que lo digital se naturaliza, convirtiéndose en un aliado para los niños protagonistas que no temen confiar en esa tecnología, que se nos presenta en el terreno opuesto a lo futurista. Se produce un hermanamiento entre lo digital y lo ancestral, apropiándose de la cualidad misteriosa y etérea del mundo tras la pantalla para dotarlo de un peso arcaico e incluso sagrado.

---

<sup>1</sup> página web del artista: <https://www.rocherms.com/about/>

De hecho, en la primera película de Digimon, *Digimon Adventure* (1999), lanzada el mismo año que *Mátrix*, vemos como un extraño orbe rojo de luz, que bien podría ser el Aleph de Borges, se muestra ante Hikari a sus 5 años, saliendo de la pantalla del ordenador familiar mientras corre por su superficie un frenético flujo de datos los que si decidimos observar fotograma a fotograma nos permiten leer:



- 13 May his posterity be cut off;  
may his name be blotted out in the second generation!*
- 14 May the iniquity of his fathers be remembered before the LORD,  
and let not the sin of his mother be blotted out!*
- 15 Let them be before the LORD continually,  
that he may cut off the memory of them from the earth!*

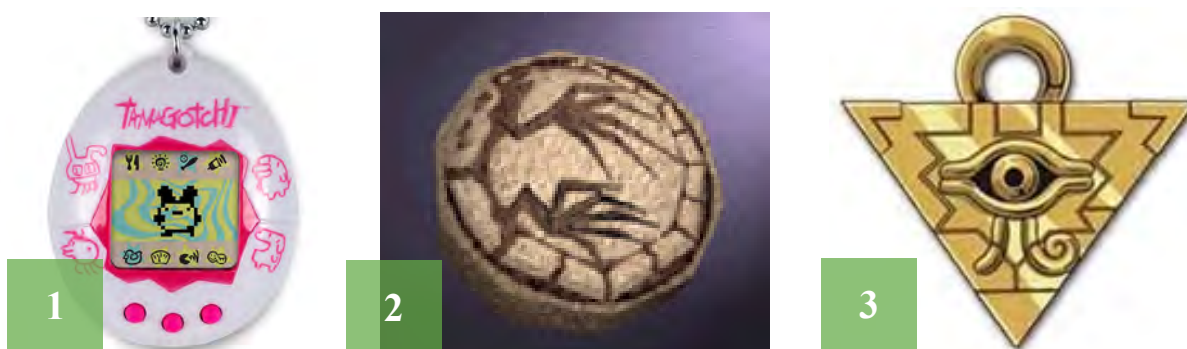
- 13. Su posteridad sea destruida; En la segunda generación sea borrado su nombre.*
- 14. Venga en memoria ante Jehová la maldad de sus padres, Y el pecado de su madre no sea borrado.*
- 15. Estén siempre delante de Jehová, Y él corte de la tierra su memoria,*

Un fragmento de la Torah, del capítulo 109 del libro de Salmos. La razón del texto incluido no nos concierne, pero me parece un buen ejemplo para ilustrar el tono sacro con el que se trata al mundo digital en *Digimon*, con una niña joven a la que se presenta una aparición en mitad de la noche que le entrega un huevo de monstruo digital.

Y es que *Digimon* es el ejemplo perfecto de la fusión de lo digital y lo ancestral. El argumento de la saga está basado en un mundo paralelo conocido como Mundo Digital, que está habitado por unas criaturas ficticias llamadas *Digimon*. Son formas de vida artificial creadas a partir de bits y piezas perdidas de datos de ordenadores, que habitan dentro de los aparatos electrónicos que posean memorias no volátiles. Los *Digimon* son criados por humanos llamados “Niños Elegidos” o “*Tamers*” para combatir a los villanos que amenazan con destruir el equilibrio del Mundo Digital.

La tecnología, lo digital, se presenta como un aliado natural de los niños. Como una constante inamovible, reflejando la firme creencia de la sociedad del momento en que la tecnología no era una aberración o un diferir de la naturaleza humana, si no parte de la misma: un destino inamovible. Se crea la sensación de que estos avances siempre han estado con nosotros.

De este mismo modo aparecen los *tamagotchi* (1996) (1) (una mascota virtual contenida en una consola en forma de huevo), franquicias como *Monster rancher* (1997) (2) (la saga en la que a un niño le absorbe su consola y queda atrapado en un videojuego) o *Yu-Gi-Oh!* (1998) (3) (Una serie sobre un juego de cartas plagada de tecnología y imagineria de la religión egipcia).



Siendo este imaginario el que ha alimentado la mayor parte de mis tardes como niña, es natural que al final haya acabado produciendo obra inspirada en estos códigos. Acabo tratando iconos de mi entorno virtual con una apreciación ritual, desenterrándolos con la delicadeza de la extracción de un fósil, modelándolos hasta tornarlos en reliquias.

Sin embargo, en esta transformación se produce una fuerte colisión de valores. Estoy tomando basura virtual que me obsesiona y petrificándola. Esta basura es volátil, etérea y caduca. Y la estoy materializando y transformando en objetos ancestrales, simulando que estos llevan miles de años sobre la tierra. Así, desentierro, reconstruyo y elevo lo que en realidad no son más que partes de lo que me ha ido construyendo a mi.

## II EL DORMITORIO/EXPOSICIÓN

En este segundo segmento trato el estudio por parte de artistas jóvenes del espacio del dormitorio adolescente, a través de la teoría de la *Bedroom culture* de Angela McRobbie. Después ejemplifico como estos representan un limbo entre su vida adulta y su infancia con la serie de animación *Serial experiment Lain* y por último expongo algunos de los puntos que desarrolla Eloy Fernandez Porta en *Homo Sampler* en los que trata la relación del artista con la nostalgia.

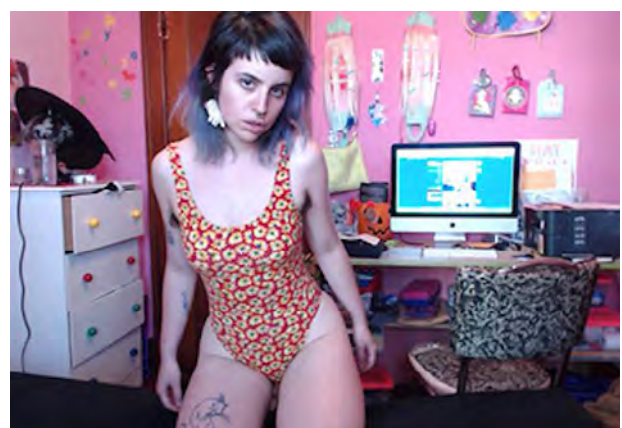
El espacio del dormitorio y la relación que tenemos con él es un tema al que muchos de los artistas que he estudiado han acabado por recurrir, casi en un paso natural. Tanto es así que para la comunidad de Internet y para los artistas jóvenes del *postinternet* es importante la teoría del *Bedroom culture* desarrollada por la socióloga feminista Angela McRobbie. Ellos se apropian del término para describir el encierro que acompaña la inmersión en Internet. No obstante la teoría original que McRobbie desarrolló en su libro *Feminism and youth culture* me resultó relevante para mi trabajo. Me hizo entender por qué la mayor parte de mis referentes son mujeres. McRobbie explica el fenómeno como la reclusión a la que las chicas jóvenes se ven sometidas durante su preadolescencia en la que la forma que tienen de socializar es a través de visitar las habitaciones de sus amigas o recibir visitas en las suyas. Las niñas no pueden salir de casa durante este periodo de su juventud en contraste con los niños, que a ojos de la sociedad corren menos peligro. Como resultado las niñas desarrollan esta “Cultura de dormitorio” compuesta por una serie de clichés como juegos de mesa, charlas de chicos y fiestas de pijamas. Así, establecen un vínculo mucho más estrecho con el espacio de su habitación, toman cariño a su reclusión y en parte mimetizan la actitud de reclusión en la casa de sus madres.

La artista Molly Soda basa toda su obra en su relación con su dormitorio y el acceso que nos proporciona a los espectadores a ese espacio a través de su web cam.

*La mayor parte del trabajo que hago es a través de mi webcam, y uso herramientas que todos los demás tienen disponibles si tienes un ordenador portátil. Mi webcam es la herramienta más grande que utilizo para publicar mi trabajo o grabarme. Si me buscas, obtienes toneladas de selfies de webcam, videos de webcam, toda mi cuenta de YouTube, incluso Vimeo. He grabado muchas cosas en webcam cuando en realidad no era necesario. Probablemente podría usar cualquier otra cámara, pero realmente me gusta la calidad de la cámara web y lo que te da.*

(Molly Soda, 2016)

Una cámara de calidad de nivel usuario, el entorno de un dormitorio femenino y el ángulo específico que todos reconocemos de la *web cam*, son armas que emplea Molly Soda en su obra para hablarnos sobre la mediación digital de la autodeterminación, el feminismo contemporáneo, el ciberfeminismo, la cultura de los mass media y la cultura de las redes sociales.



*Molly soda*



El espacio del dormitorio cuenta también con una pesada carga como espacio de encerramiento o caverna del *friki*. Para ilustrar este aspecto del espacio dormitorio, podemos acudir al anime vanguardista *Serial experiments Lain* (1998). Lain, la protagonista, pide a un padre un nuevo *Navi* (nombre que dan a un ordenador) para adentrarse en *The Wired* (una especie de Internet). A partir de ese momento vemos como Lain va adentrándose más y más en *The Wired*, perdiendo contacto con sus amigos y con su familia disfuncional. A su vez, va desarrollando una segunda personalidad online. Mientras esta va creciendo, vemos como las ampliaciones de su *Navi* van ocupando la habitación hasta que la consumen por completo. Torres metálicas dispuestas a través de todo el dormitorio se alzan hasta el techo mientras los miles de cables que salen de ellas parasitan las paredes.

Sin embargo, algo no cambia: Lain, aunque ahora se encuentre asfixiada por el constante ruido de los ventiladores de su *Navi*, sigue sentada frente a él vestida con su pijama infantil y, sobre la ventana, se alinean ordenados todos los peluches de su infancia.

Es éste otro factor que construye la habitación del *friki*: un apego a la infancia, una nostalgia latente. Para clarificar el concepto de nostalgia me serviré de algunos fragmentos de *Homo Sampler: Tiempo y consumo en la era afterpop* de Eloy Fernández Porta.

*En efecto, el estado de ánimo nostálgico no consiste en recocilarse con los gadgets de la iconosfera infantil perdida, sino, en el sentido romántico, en una disposición de ánimo desideologizada, no narrativa y devaluadora, que, en el mismo movimiento, vuelve la vista hacia el pasado para vaciar de sentido el presente. [...] La cultura visual dominante es percibida como regresiva, no ya por los analistas en la estela de Adorno, sino por los artistas mismos, que hallan en ese componente el objeto ideal para representar la melancolía.* (Fernandez 2008, 173-175)

Y es que en las comunidades de Internet existe un nihilismo generalizado por parte de una juventud despolitizada y decadente que encuentra en un humor nacido, en parte, de ese sentimiento nostálgico del que habla Porta, una especie de consuelo hallado en una infancia común que se transforma en una cálida guarida desde la que sabes que todos los otros niños también son unos perdedores. Y de hecho se condensa un exhibicionismo irónico de lo mal que va todo en nuestra vida.

Esta decepción apática ante todo solo es posible si existe un factor de comparación con el presente que suele acabar siendo ese videojuego o serie de televisión que veías de niño. Esta vuelta al pasado sirve de punto de referencia ante lo vacío del presente. Porta enuncia lo siguiente:

*el artista posmoderno como nostálgico falso recreaba un pasado inexistente por medio de signos residuos y reliquias. Pero lo que empieza a definirse en la posmodernidad es la interiorización de ese discurso por parte del artista, eso es, quién, proclamándose crítico, se sabe niño en el planeta del consumo*

*Asumir y admitir: la modulación de estos dos factores dará como resultado una obra más subjetiva o más analítica. En todos los casos siguientes el autor que hace suya la regresión en el doble sentido de: “interiorizarla” y “definirse en relación con lo que de ella le es propio” (Fernández, 2008, 170-175)*

Es fácil ilustrar el fenómeno comparando la emoción que sentimos cuando se nos menciona la última buena serie que vimos en oposición a cuando se trata de nuestra serie favorita de la infancia. Ambas reacciones serán positivas, por supuesto, pero la segunda la incorporamos casi como un

halago. Nuestro yo infante, en la lejanía, parece una persona distinta a la que somos ahora. A diferencia de las series que vemos ahora, de pequeños, no elegíamos qué ver, no tenemos poder sobre ese yo pasado e incorporamos esos recuerdos como parte de nuestro fundamento como persona, parte de nuestra identidad.

En *Homo sampler* se definen las artes posmodernas bajo el signo de falsa nostalgia, esto es, *de una oposición estética melancólica que imagina de manera narcisista soñadora modalidades de pasado que no han existido nunca o se han elaborado de manera artística (Fernández, 2008, 170-175)*

## II EL TERROR EN INTERNET

En este punto voy a hablar de procesos, medios, modos de hacer, recursos que se usan en un tipo de imagen concreto al que voy a llamar el terror de Internet, primero con un ejemplo poco conocido, el usuario dankerbeef en Instagram, y después con una adaptación de este lenguaje a medios *mainstream* por parte del grupo de música *Death Grips*.

Para describir el tipo de imágenes al que me refiero, es útil acudir al creador audiovisual online *dankerbeef*, en el que se refleja con claridad uno de los grandes binomios de este tipo de contenido, el de ansiedad y humor así como el *remix* y el sampleo de contenidos de Internet en vez grabar el suyo propio.

Por una parte dankerbeef recicla contenido principalmente de vídeos de perritos y gatitos. Acude a lo que es el gran estereotipo del contenido de Internet. Lo más superficial. Pero distorsiona esos motivos pasándolos por un gran abanico de recursos que han construido a partir del paso de una generación por Internet: Referencias a videojuegos, vídeos de muy baja calidad, elementos tomados de Internet en su estado primario, etc. Así Danker beef construye a través de un lenguaje obtuso, oscuro y lleno de rotos digitales piezas de humor. Este contraste es muy significativo en mi trabajo, es el sentimiento al que acudo al construir mis imágenes.



<https://youtu.be/yLuU7sts-rQ>

Este tipo de imágenes se ha traducido a la cultura *mainstream* o comercial al ser adoptada por el grupo de *Hip Hop* experimental *Death Grips*<sup>2</sup>, al cual tengo muy presente a la hora de desarrollar mi trabajo. El grupo explota hasta los límites su presencia online, habla a los *Internet kids*, el perfil de chico joven que conoce la red en profundidad, aluden al sentimiento que describen estas imágenes.

Hablan de la paranoia, del caos, de la sobreinformación, del miedo a ser espiado, de la sensación que produce estar frente a una pantalla de madrugada viendo cosas que sabes que no deberías estar viendo pero aún así no puedes parar. Y no lo hacen a través de las letras, sino que se valen de todos los recursos formales que les ofrece la producción musical a la que añaden ruidos, ritmos frenéticos, repeticiones, disonancias... Trasladan su discurso a sus videoclips, hechos por ellos mismos, dan la impresión de estar grabados con la cámara del móvil, están cargados de errores digitales que parecen naturales y reales gracias a su baja calidad.



<https://youtu.be/Orlbo9WkZ2E>

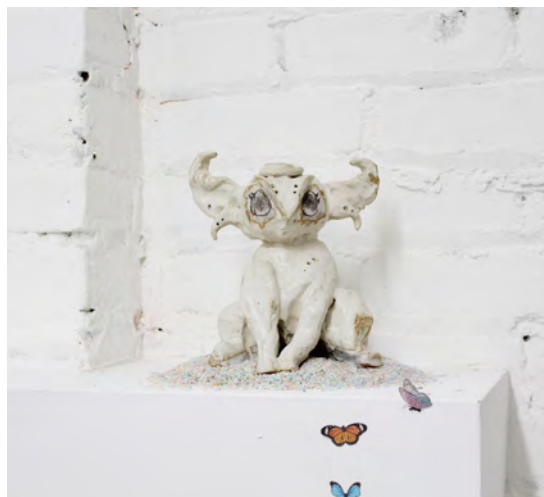
---

2 Página web Death Grips: <http://thirdworlds.net/>

## REFERENTES

### I EMMA PRYDE

Una de las artistas más importantes para el desarrollo del proyecto ha sido Emma Pryde, especialmente a la hora de hablar algo digital, intangible, a través de la escultura. Sus instalaciones y modelos cerámicos han sido cruciales para dar el paso desde el vídeo y la fotografía.



Emma Pryde nace en 1991 en Madison, Wisconsin. Dedicó su producción a la escultura, el vídeo y la instalación. Pryde trata el espacio y los materiales con una inteligencia que admiro profundamente. Captura y petrifica en sala la esencia del dormitorio de una niña pequeña fusionado con las fantasías de la adulta. Mezcla elementos del *cosplay*<sup>1</sup> y el anime con retazos de series y juguetes de la infancia creando juegos espaciales tensos pero dulces como atar a una ojea de cemento con lazos de colores pasteles o crear lo que puede parecer un círculo de invocación sectario y complementarlo con peluches.



Ejerce gestos delicados infantiles y de una (aparente) intención decorativa en la sala, como poner pegatinas de mariposas en las paredes o rodear una peana con una cadena rosa que podría haber hecho una niña en su dormitorio.

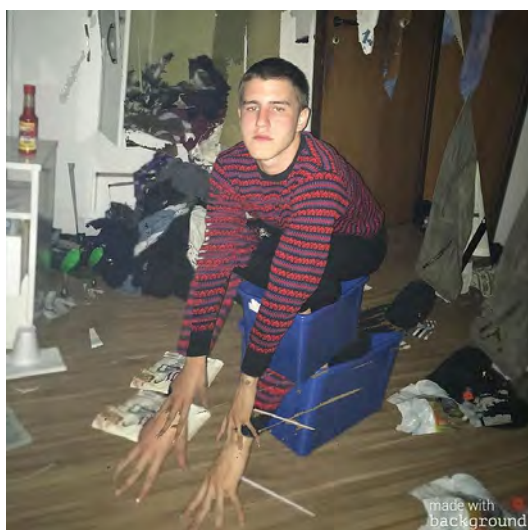
---

<sup>1</sup> Es una especie de moda representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea.

## II INDOORPET

La obra del artista brasileño *Indoorpet*<sup>1</sup> (Isaac Ebner) habita únicamente en Internet y los recursos que construyen sus imágenes son propios de ese hábitat online. Estudiar su obra me ha ayudado a aprender cómo tomar un hacer propio de círculos concretos de Internet y aplicarlo en mi obra.

Indoorpet habita un universo concreto, valiéndose de los recursos formales de Internet dentro de una plataforma tan sencilla y mainstream como Instagram. Sus vídeos no son piezas individuales, su obra cobra sentido una vez te sumerges en su cuenta, vas bajando en su feed y las imágenes van cobrando sentido una vez las experimentas en relación con otras. Toda su obra está hecha con un Iphone. Usa superposiciones de imágenes, mezcla fotos de su entorno con modelos 3D, usa cromas, etc., pero también sitúa dentro de su cuenta imágenes que no ha elaborado él y que en ningún caso proceden de un contexto artístico, pero que al situarlas en su obra cobran esa nueva dimensión. Se las observa con ojo crítico, con malicia, en busca del interés.



La descontextualización de imágenes es un recurso que se emplea en Internet de forma incansable y que atribuye en gran medida al carácter extraño y misterioso de este tipo de iconografía. Puede ser un recorte de publicidad de una web de autoayuda, una ilustración con motivos religiosos, un fragmento de una canción de un antiguo show infantil, o un anuncio de una web porno. Una herencia irreverente y punk estimula estos collages, en los que cada imagen funciona al relacionarse con el resto. Y en el resto, aparte de los juegos formales y retóricos exclusivos de cada pequeña pieza, a través de la acumulación de ellas podemos reconstruir con facilidad gran parte de su vida matérica y de cómo Internet supone una vía de escape a una realidad en una zona difícil de Brasil como un chico homosexual joven y sólo.

<sup>1</sup> Instagram del artista <https://www.instagram.com/indoorpet/>

## APORTACIONES DEL PROFESORADO

A lo largo del máster hemos recibido *inputs* por parte de muchos profesionales y en esta sección quería señalar algún concepto que me ha sido especialmente útil.

Antes he mencionado cómo la instalación del videojuego se me presentó como un problema. A pesar de esto empecé a plantearlo como un setup personalizado y específico al propio juego después de que la profesora Blanca Montalvo me mostrara el Sensorama. El Sensorama, construido en 1962 por el pionero de la tecnología multimedia Morton Heilig puede ser considerado como la primera máquina de inmersión sensorial, o de realidad virtual. La máquina trataba de realizar una experiencia de inmersión sensorial total, a través de imágenes tridimensionales, estímulos visuales, vibraciones, sonidos y hasta olores.

Me fascinó como ya en los 60 existía ese ansia por materializar lo digital, por naturalizarlo, hacerlo nuestro. También tuve en cuenta a partir de ese momento cómo el sensorama tiene una entidad propia, de ser una sola pieza en vez de un monitor conectado a una consola.

La visita de Libia Castro también me trajo referencias muy interesantes en las que aún me queda mucho por ahondar. El primer autor que me mencionó fue Harun Farocki, un cineasta alemán que perteneció al nuevo cine alemán<sup>1</sup>.

En su libro “Desconfiar de las imágenes” estudia como la gran cantidad de imágenes que se producen diariamente, sumada al desarrollo de nuevas tecnologías de captación, generan que la imagen, hoy, sea un objeto de difícil análisis. Si bien, antes la pregunta por el carácter verídico (objetivo) de la imagen era una pregunta contingente que evidenciaba las dificultades al pensar la producción de objetos visuales. Hoy, esa pregunta pareciera estar obsoleta. Con la llegada de la tecnología digital y su correlativa existencia a través de la información, sabemos que la imagen es susceptible de ser intervenida y modificada –puesto que ya no es un registro análogo, sino codificación de información– y, más aun, cada vez que vemos una imagen, cuestionamos su carácter “real” y nos preguntamos por su proceso “productivo”. Así, la idea de que una imagen pueda ser objetiva ya no se debate, sino que se da por sentado que éstas pueden haber sido modificadas, lo que las hace, ante todo, sospechosas.

Por otra parte en sus trabajos más recientes Farocki explora el mundo de los videojuegos en piezas como *Serious Games*, una película que muestra juegos de simulación de guerra que se utilizan para entrenar a los soldados estadounidenses a través de una combinación de entrevistas e imágenes de juegos. Reescribe las narrativas de juego preguntándose: “¿Existe el mundo si no lo estoy viendo?”. Así como los filósofos del siglo XVII René Descartes y John Locke hablaron una vez sobre el realismo indirecto,<sup>2</sup> lo mismo puede decirse de los avatares de los juegos y de los objetos con los que entran en contacto, todo es una extensión de la mente de los personajes.

Farocki nos lleva entre bastidores con animadores y programadores de *Grand Theft Auto*, *Minecraft* y *Assassin's Creed* para mostrarnos sus costuras, fallos y limitaciones.

---

1 El nuevo cine alemán (en alemán, Neuer Deutscher Film) sirve para nombrar al período comprendido entre las décadas de 1960 y 1980. En la industria alemana creará su propio star-system, usará largos travellings y planos de larga duración que favorecerán la improvisación de los actores, simplificando el montaje posterior, poseerá un cierto estilo documental al modo naturalista francés.

2 Uno de los problemas principales que activa una especie de la teoría de los datos sensoriales conocida como “realismo indirecto” es que al postular los datos sensoriales como los objetos de los cuales somos inmediatamente conscientes en la experiencia perceptual, éstos tenderían a funcionar como intermediarios del sujeto que percibe y el mundo percibido.

Es interesante contar con un autor que explora hasta el límite lo que significa la percepción y el espacio desde el punto de vista del jugador a través de la producción audiovisual a la hora de querer ubicar un videojuego en un proyecto artístico. Sé que tendré que ahondar más en los escritos del autor para comprender y decidir qué partes de los “bastidores” del videojuego quiero dejar al descubierto y sobre cuales quiero ejercer control

Libia Castro también me habla sobre Hito Steyerl, sorprendida de que no la conociese y es considerada una de las artistas actuales más relevantes dentro del campo del videoarte. Trata el uso de Internet y las tecnologías digitales en nuestro día a día sirviéndose a menudo del humor como herramienta para crear narraciones en vídeo con un lenguaje cotidiano.

Tan solo arañando la superficie encuentro mucha información que sé que disfrutaré en el futuro, pues Hito, entre otras muchas cosas, se dedica en una de sus obras hablar sobre la narrativa del documental como género cinematográfico, lo cual me hace pensar en el aspecto documental del proyecto, cómo estoy creando una serie de “documentos” ficcionales que intentan desvelar un mundo real al ser puestos juntos.

November es la reconstrucción de la relación que la artista tuvo con Andrea Wolf, la mejor amiga en su adolescencia que murió a finales de 1998 por se parte del Ejército Libre de Mujeres del Kurdistán. Años después, la imagen de su amiga se transforma en un ícono de la causa kurda y pasa a ser reproducida infinidad de veces; tal como lo haría la fotografía del Che Guevara tomada por Korda. Caso similar es el de la misma Hito quien se cuelga en una protesta a favor del pueblo kurdo. Sin alguna intención proselitista, actúa con dolor ante una cámara que realiza un reportaje para la televisión y al final esta representación es una de las capturas más representativas de aquella marcha. En una reflexión final, Hito demuestra que lo ficcional puede ser tomado como documental y como ficcional de nuevo; hace una comparación con la muerte de Bruce Lee, su última película y la teoría de que sigue con vida y la postura del gobierno de Alemania respecto a la muerte de Andrea que según ellos no ocurrió.

## PRESUPUESTO



CERÁMICA	UNIDADES	PRECIO (€)	IMPORTE (€)
Barro blanco	3	14	42
herramientas barro	12	~	38
Esmalte 250g	5	3,50	17,50
Oxido de cobre 250g	1	3,50	3,50
Oxido de Hierro 500g	1	2,50	2,50
Calca vitrificable	1	24	24
terracota	1	4,50	9
ceras cerámicas	12	1,80	21,6
Esmaltes cromados 250g	2	6	12
<b>TOTAL</b>			170,1



VÍDEO Y VIDEJUEGO	UNIDADES	PRECIO (€)	IMPORTE (€)
Cinta VHS	1	3	3
Focos iluminación	2	12	24
Kit filtros iluminación	1	10	10
Oxido de cobre 250g	1	3,50	3,50
Oxido de Hierro 500g	1	2,50	2,50
<b>TOTAL</b>			43

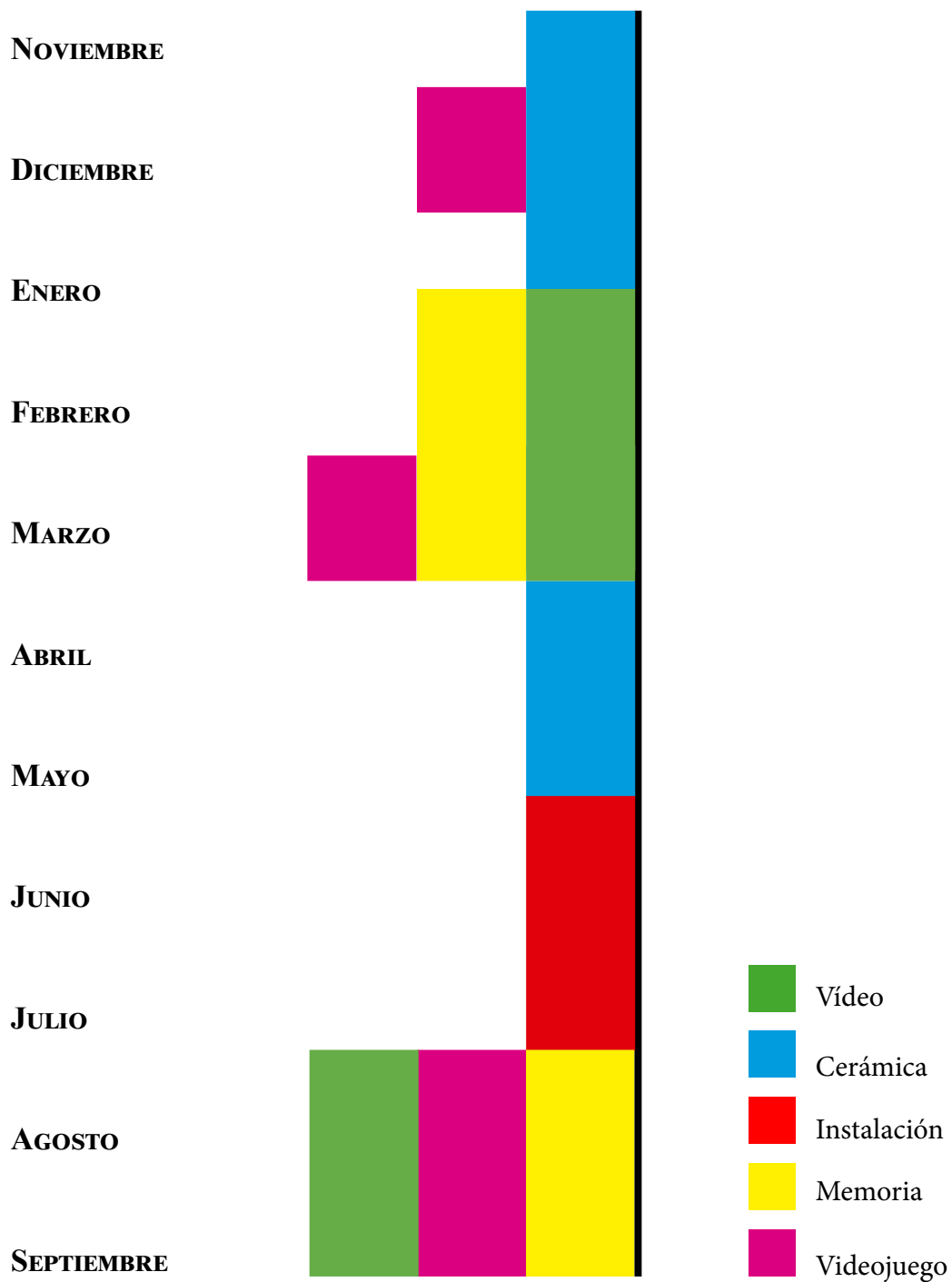


INSTALACIÓN	UNIDADES	PRECIO (€)	IMPORTE (€)
Estanterias	6	10	60
Impresiones texturas	0,20	120	24
Ploteado texturas	2	6	12
telas kotatsu	2	12	24
confección kotatsu	1	70	70
monitor	3	~	16
Impresión en metacrilato 20x20cm	2	18	36
Impresión en madera 10x10cm	1	9	9
Monitor	1	2	2
electrónica mando recreativo	1	17	17
<b>TOTAL</b>			270

**TOTAL**

483,1

# CRONOGRAMA



## BIBLIOGRAFÍA

Aronowitz S. (1996) *Tecnología y cibercultura.*, Ed. Paidos, Barcelona

Brea, J.L (2002) *La era postmedia.* Ed. Centro de Arte de Salamanca.

Brian Kuan Wood, Julieta Aranda, Anton Vidokle: *The Internet does not exist* (Sternberg Press, 2015)

Bruenig, Elizabeth (2018) *Why is Millennial humor so weird?* Washington Post 2018

Carrillo Castillo, Jesús (2004) *Arte en la red.* Cátedra, Madrid, 2004

Cilleruelo, Lourdes y Baigorri, Laura.(2006) *Net. Art. Prácticas estéticas y políticas en la red.* Brumaria 6. Asociación Cultural Brumaria, Madrid, Primavera.

Cochrane, Kristen (2016) *Five Questions with Molly Soda* (New North Place, Amuse magazine, London

Connor, Michael (2013) *What's Postinternet Got to do with Net Art?* Rhizome.

Death Grips: página web del artista <http://thirdworlds.net/> (Revisado: 10/9/2019).

Fantano, Anthony: *The needle drop podcast* <http://www.theneedledrop.com/podcast/> (Revisado: 10/9/2019)

Fernandez Porta, Eloy: *Homo Sampler: Tiempo y consumo en la era afterpop* (Anagrama, Barcelona. 2008)

Galloway, Alexander; Thacker, Eugene and Wark, McKenzie (2013) *Excommunication: Three Inquiries in Media and Mediation*, University of Chicago Press, Chicago.

Galloway, Alexander (2006) *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Mines

Galloway, Alexander. Laruelle (2014) *Against the Digital*, University of Minnesota Press, Minesota.

Galloway, Alexander and Thacker, Eugene (2007) *The Exploit: A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minesota.

Haraway, Donna (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid.

Indoorpet: página web del artista <https://www.instagram.com/indoorpet/?hl=es> (Revisado: 10/9/2019)

Mchugh, Gene (2011) *Collect the Wworld*.

Mchugh, Gene (2011) *Postinternet*.

Raymer, Miles (2012) *The week seapunk broke*, Chicago Reader. Chicago.

Raymond, Eric (2008) *September that never ended*, The Jargon File.

Reyburn, Scott (2014) *Post-Internet Art Waits Its Turn*, The New York Times

Rizzoli, Skira (2011) *Any ever : Ryan Trecartin*. New York : Publications in association with Elizabeth Dee.

Rosenbohm, Randon (2017) *Alone with Molly Soda*, Mask.

Sanchez Coterón, (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporáneas*, Tesis doctoral Universidad Complutense de Madrid

Shane, Emilie (2015) *Molly Soda: From My Bedroom To Yours* (@ Annka Kulty's Gallery East London Lines.

Soda, Molly: Página web del artista <http://mollysoda.exposed/> (Revisado: 10/9/2019)

Stockburger, A. (2007). From Appropriation to Approximation. En Videogames and art. A. Clarke, G. Mitchell and e. Inc. Bristol; Chicago

Turkle, Sherry (1997) *La vida en la pantalla*. Construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós, Barcelona.

Uriarte, J (2015) *En bruto: libro sobre fotografía*, Selfpublished

Virilio, Paul (1997) *El ciber mundo*. La política de lo peor, Cátedra, Madrid.

Diego Espinoza Bustamante (2016) *Realismo indirecto y filosofía* <https://www.carlosllanocatedra.org/blog-filosofia/disyuntivismo> Cátedra Carlos Llanos (Revisado: 10/9/2019)



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

### **Declaración de Originalidad del TFM**

Dña. Ana Morales Ruiz, con DNI, 77180274W declaro que el Trabajo de Fin de Master es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citada debidamente. De no cumplir con este compromiso, soy consciente de que, de acuerdo con la Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Málaga, esto conllevará automáticamente la calificación numérica de cero independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagie.

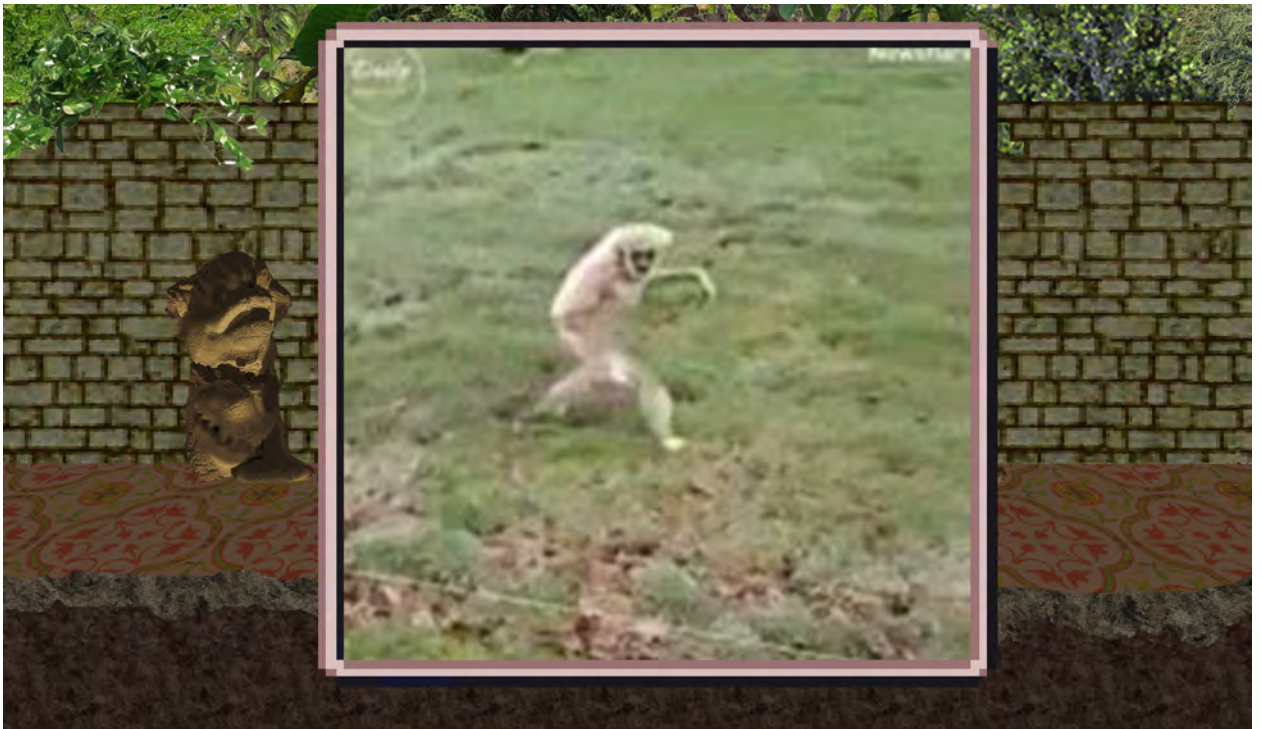
Para que conste así lo firmo, en Málaga, el  
Firma del alumno:



## DOSIER



*Dungeon Boogie*  
Escultura y videoinstalación interactiva  
cerámica esmaltada y textil  
Medidas 85x270x270 cm  
2019



*Detalle : Una moneda es recogida por el explorador y se reproduce su vídeo*



*Detalle*



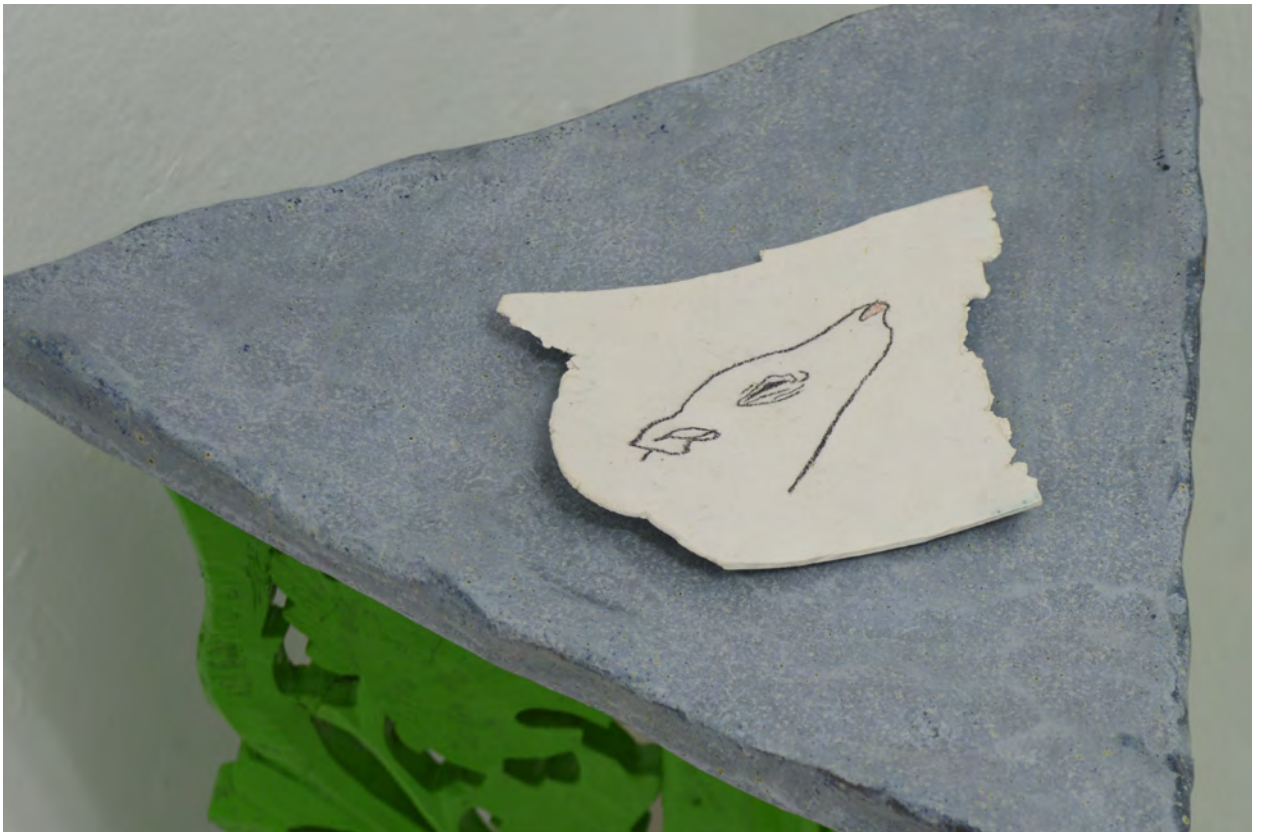
*Snack*  
Escultura  
cerámica esmaltada, transfer y bolsa de plástico  
4x12x16cm  
2019



*Cursed ashtray*  
Escultura  
cerámica esmaltada y puritos  
7x4,4x7 cm  
2019



*Monito*  
Escultura  
cerámica y metacrilato impreso  
35x25x21 cm  
2019

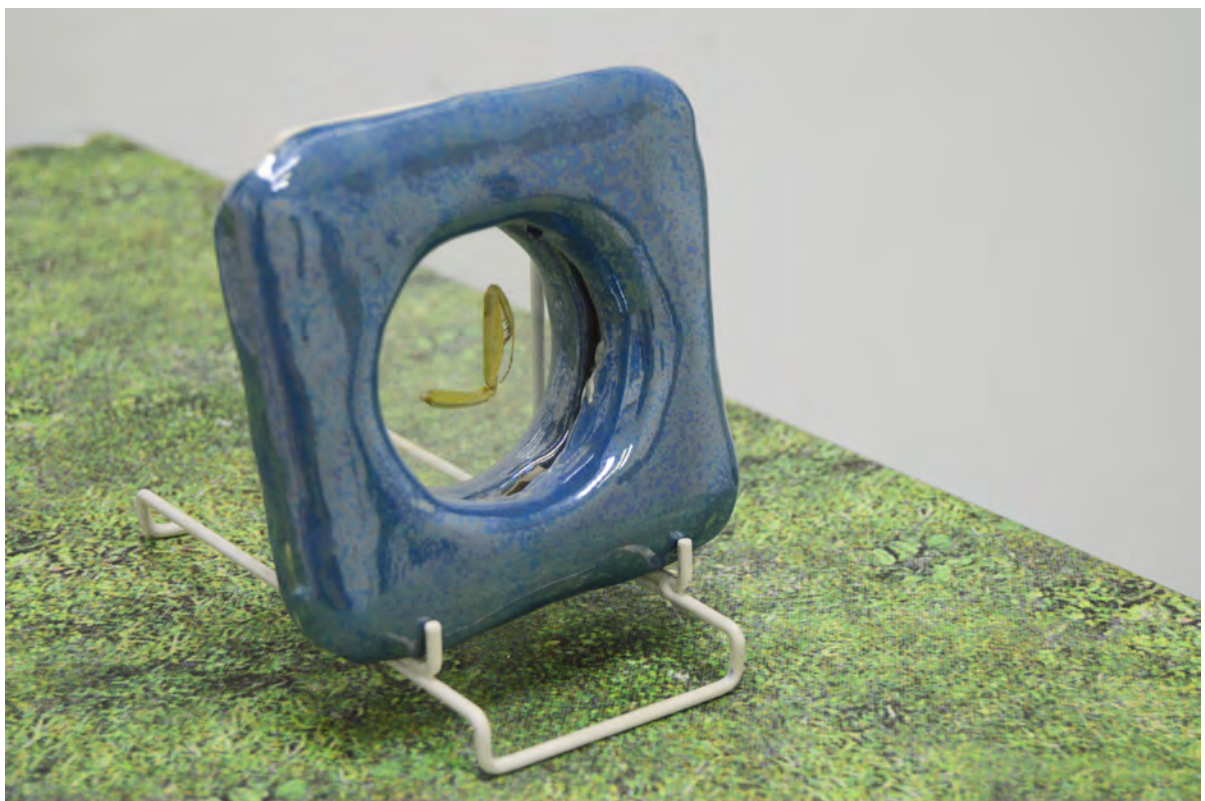


*Rusty*  
Escultura  
cerámica esmaltada y madera  
70x25x25 cm  
2019





*Ancient Mantis*  
Escultura  
barro blanco y transfer  
2x25x15 cm  
2019



*Portamantis*  
Escultura  
cerámica esmaltada e insecto  
12x12x4 cm  
2019



*La transformación*  
Poster  
59x42 cm  
2019



*Ancient tazos*  
Instalación  
cerámica esmaltada y óxidos  
45x72x22cm  
2019



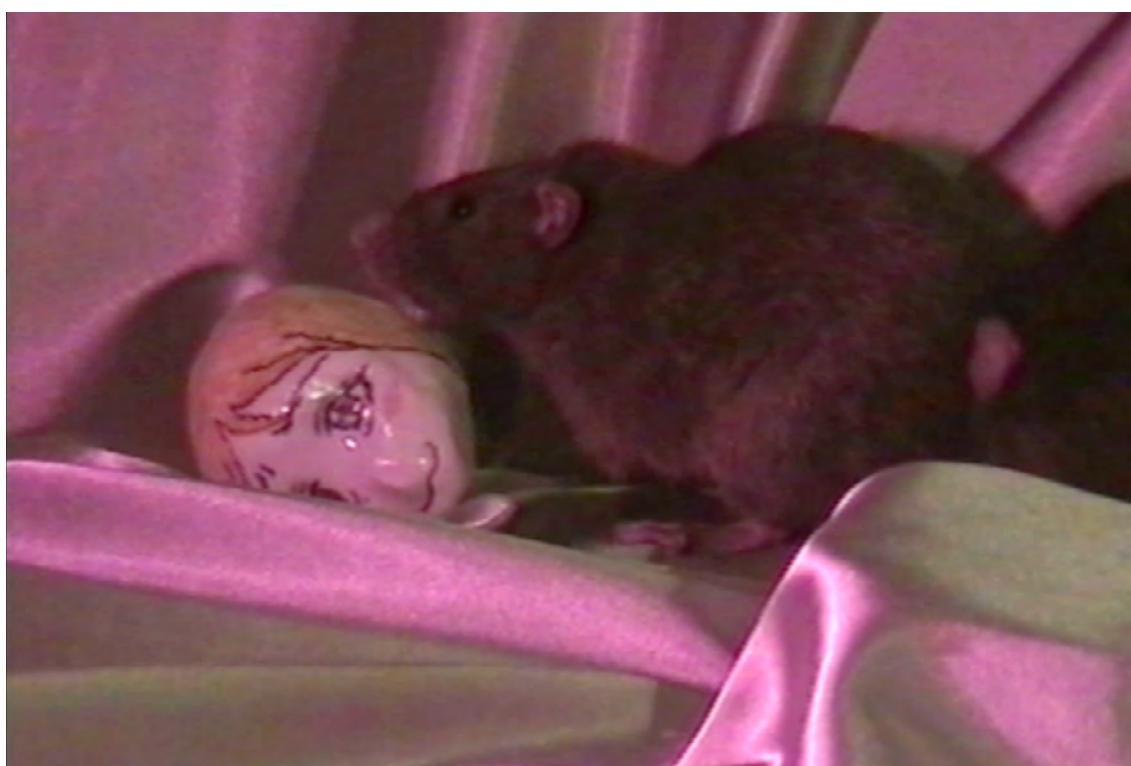


*Rata*  
Escultura  
Resina de poliéster, espuma de poliuretano e impresión  
5x4x12  
2019





*Cursed ashtray sequence*  
vídeo VHS digitalizado  
medidas variables  
2019



*Rats eat Mari*  
vídeo VHS digitalizado  
medidas variables  
2019



*Perrín Show*  
vídeo VHS digitalizado  
medidas variables  
2019



*Webo: Crack your waifu*  
Escultura  
cerámica oxidos y transfer  
4x2,4x3 cm  
2019



Aparición de la pieza en *Dungeon Boogie*  
<https://youtu.be/ZNb73xvFkng>



*Digistand*  
escultura  
cerámica esmalte y óxidos  
3,5x2,5x2,2cm 2,5x1,5x1,8cm  
2019



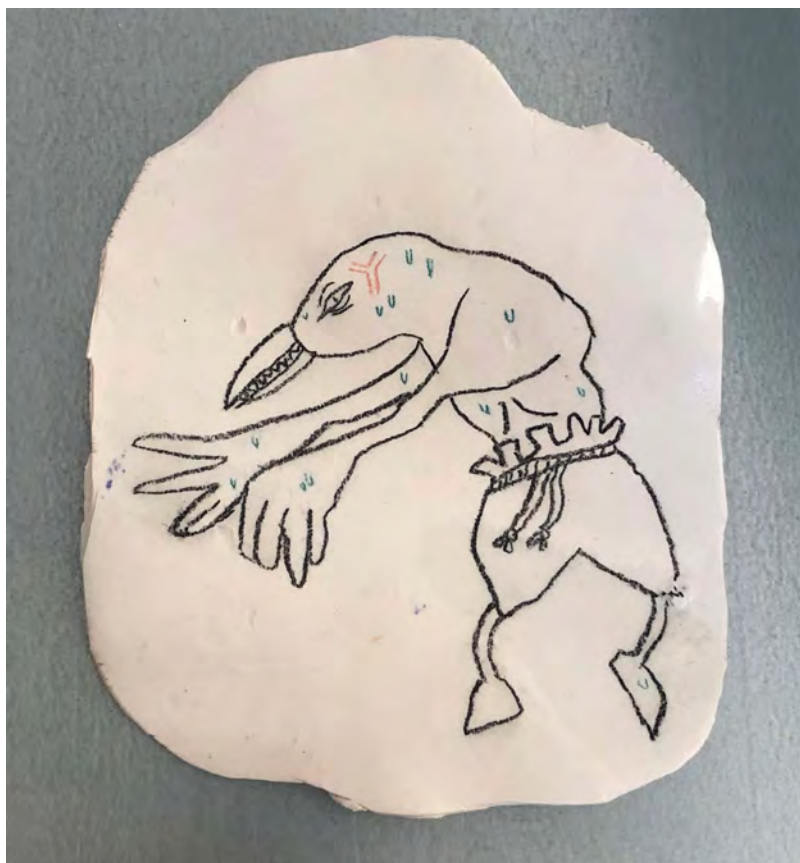
*Ancient rat*  
escultura  
cerámica esmalte y óxidos  
3,5x2,5x2,2cm  
2019



*Tsunomon*  
escultura  
cerámica esmalte óxidos y pintura al óleo  
3,5x2,5x2,2cm  
2019



*Mari*  
Escultura  
cerámica esmaltada y rocas  
26x38x22 cm  
2019



*Bird fight*  
11x9x0,1 cm  
Escultura  
Barro blanco, ceras cerámicas y esmalte  
2019

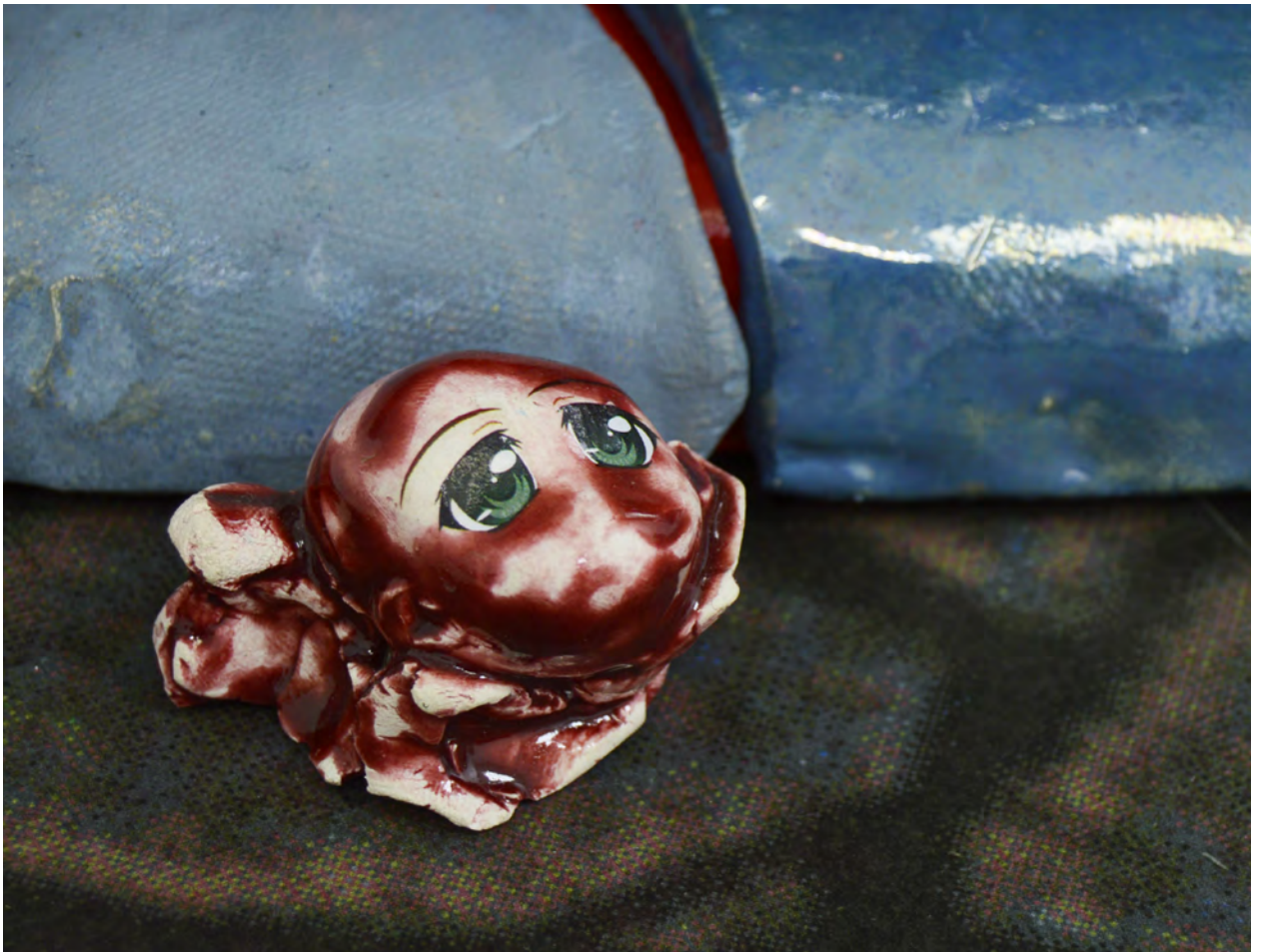


*Popori*  
5x8x0,1 cm  
Escultura  
Barro blanco, ceras cerámicas y esmalte  
2019





*Molt3n 14va*  
Video escultura  
cerámica esmaltada vídeo y monitor  
39x34x22cm  
2019



*Period clot*  
escultura  
cerámica esmaltada y transfer  
2x2x2  
2019





*Hand with bollicao tattoo*  
escultura  
cerámica esmaltada tatuaje temporal y uñas acrílicas  
19x0,2x8  
2019



*Birb: Tazo guardian*  
escultura  
cerámica esmalte y óxidos  
6x8x2cm  
2019



*Ancient Mew*  
Escultura  
cerámica y óxido de hierro  
16x12x1  
2019



*Game station*  
Escultura  
cerámica esmaltada consola y carátula impresa  
26x38x22 cm  
2019



*Furbos*  
Escultura  
Furbies y flotadores  
26x38x22 cm  
2019



*Crackheadi*  
Escultura  
cerámica esmaltada y transfer  
7x6x9 cm  
2019



## INSTALACIÓN









# DUNGEON BOOGIE

ANA MORALES

TRABAJO DE FIN DE MASTER, TUTORA: BLANCA

MONTAÑO, UNIVERSIDAD DE MÁLAGA, 2019