

DUNGEON BOOGIE (2020): una aproximación al artista millennial como falso arqueólogo

DUNGEON BOOGIE (2020): An approach to the millennial artist as a false archeologist

Ana Morales Ruiz

Facultad de Bellas Artes.

Universidad de Málaga (España)

anamoralesruiz1@gmail.com

Recibido 15/09/2020 Revisado 10/10/2020

Aceptado 11/10/2020 Publicado 31/10/2020

Resumen:

La generación de los nacidos entre 1980 y 1999, los llamados millenials somos los primeros nativos de la era digital. Hemos vivido una infancia híbrida entre lo analógico y lo virtual.

Hoy día mi generación acude a esta infancia compartida en busca de consuelo. En la producción millennial artística y en la extrartística (como pueden ser los memes) aparece un constante exhibicionismo irónico de lo mal que va nuestra vida. También se hace cada vez más común lo que Eloy Fernández Porta describe como “El artista posmoderno como nostálgico falso” que se dedica a recrear un pasado inexistente por medio de signos, residuos y reliquias.

En éste artículo revisito mi último proyecto expositivo, Dungeon Boogie, una muestra realizada en febrero de 2020 en la sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Lo analizo sirviéndome de la figura de ese nostálgico falso que confecciona y atesora un pasado que nunca existió. El proyecto se edifica mediante una metodología multidisciplinar en la que conviven medios como la cerámica, el vídeo, el videojuego, la instalación, la escultura o la moda que se ponen en relación con la infancia híbrida (analógica-digital) de nuestra generación. A su vez, conecto el proyecto con otros artistas coetáneos que también operan de manera similar, jugando a ser ciber-arqueólogos, como Molly Soda, Emma Pryde o Indoorpet.

Sugerencias para citar este artículo,

Morales Ruiz, Ana, (2020).DUNGEON BOOGIE (2020) Una aproximación al artista millennial como falso arqueólogo. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario II), págs. 7-17, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra2.5760>

MORALES RUIZ, ANA. DUNGEON BOOGIE (2020) Una aproximación al artista millennial como falso arqueólogo. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario II), octubre 2020, pp. 7-17, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra2.5760>

Abstract:

The generation of those born between 1980 and 1999, the so-called Millennials, are the first natives of the digital era. We have lived a hybrid childhood between the analog and the virtual.

Today my generation goes to this shared childhood in search of comfort. In the artistic millennial production and in the extra-artistic one (as the memes can be) there appears a constant ironic exhibitionism of how badly our life is going. It also becomes increasingly common what Eloy Fernandez Porta describes as "The postmodern artist as a false nostalgic" who is dedicated to recreating a non-existent past by means of signs, residues and relics.

In this article I revisit my latest project, Dungeon Boogie, a solo show held in February 2020 in the exhibition hall of the Faculty of Fine Arts in Malaga. I analyze it using the figure of that false nostalgic that makes and treasures a past that never existed. The project is built through a multidisciplinary methodology in which media such as ceramics, video, video games, installation, sculpture or fashion coexist and are related to the hybrid (analog-digital) childhood of our generation. In turn, I connect the project with other contemporary artists who also operate in a similar way, playing at being cyber-archaeologists, such as Molly Soda, Emma Pryde or Indoorpet.

Palabras Clave: Millennial, nostalgia, digital, internet.

Key words: Millennial, nostalgia, digital, internet.

Sugerencias para citar este artículo,

Morales Ruiz, Ana, (2020).DUNGEON BOOGIE (2020) Una aproximación al artista millennial como falso arqueólogo. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario II), págs. 7-17, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra2.5760>

MORALES RUIZ, ANA. DUNGEON BOOGIE (2020) Una aproximación al artista millennial como falso arqueólogo. Tercio Creciente (Monográfico extraordinario II), octubre 2020, pp. 7-17, <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra2.5760>



Figura 1. Final Boss, DUNGEON BOOGIE, Ana Morales Ruiz (2020)

1. Introducción

En este artículo reviso el rol que jugaba internet en varios ejemplos de media que consumía nuestra generación en la infancia. Esta perspectiva sobre las series, comics y videojuegos que consumíamos de niños nos sirve para acercarnos a la figura del artista millennial como falso arqueólogo que imagina pasados inexistentes para construir su obra. y por último veremos cómo esto ocurre en mi proyecto expositivo DUNGEON BOOGIE y en la obra de varios otros artistas de mi generación).

2. Una infancia híbrida.

La generación de los nacidos entre 1980 y 1999, los llamados millennials somos los primeros nativos de la era digital. Hemos vivido una infancia híbrida entre lo analógico y lo virtual que se ve reflejada en narrativas infantiles como Digimon.

Una franquicia que a través de videojuegos, animación, comics y juguetes cuenta la historia de 5 niños "los niños elegidos" que viven aventuras en el "mundo digital" al que acceden a través de ordenadores y que está habitado por unas criaturas llamadas "Digimon".

En ésta y en muchas otras narraciones infantiles de esta época la tecnología se presenta como un aliado natural de los niños, que confían en ella sin duda alguna.

Podríamos llegar un poco más lejos e incluso afirmar que el carácter de esta nueva tecnología se muestra ante los niños de una forma ominosa, religiosa, sagrada. Como una entidad que decide dejarse ver tan solo ante la pureza de los niños.



Figura 2. Digimon Adventure (2000)

En la primera película de Digimon, lanzada en 1999 el mismo año que *Mátrix*, esto cobra relevancia más tarde, 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 permite leer Un fragmento de la Torá, del capítulo 109 del libro de Salmos, un texto religioso. Y a esto sumamos que la escena básicamente nos está enseñando a una niña joven a la que se presenta una aparición en mitad de la noche que le entrega un huevo fértil de monstruo digital.

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

También es de interés señalar cómo nosotros de niños, con nuestra realidad híbrida y de convivencia naturalizada con la tecnología, consumíamos estas narraciones donde lo digital tiene una apariencia arcaica, legendaria y amable que contrasta con la estética futurista y amenazante de la ciencia ficción para adultos como *Matrix*, en la que la tecnología es, en lugar de un aliado, un enemigo.

3. El artista millennial como falso arqueólogo.

Hoy día mi generación acude a esta infancia compartida en busca de consuelo. En la producción millennial artística y en la extrartística (como pueden ser los memes) aparece un constante exhibicionismo irónico de lo mal que va nuestra vida. Una comunidad que se forma en torno a saber que todos esos niños que veían Digimon ahora también son unos perdedores.

Dentro de estas comunidades y de este sentir se gesta lo que Eloy Fernández Porta en Homo Sampler: Tiempo y consumo en la era afterpop" describe como "El artista posmoderno como nostálgico falso" que se dedica a recrear un pasado inexistente por medio de signos, residuos y reliquias.

Esa falsa nostalgia, en palabras de Porta, es

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)

Esta decepción apática ante el presente solo es posible si existe un factor de comparación con el pasado. que suele acabar encontrarse en esos videojuegos o series de televisión que consumías de niño, Los cuales recordamos como más vivos, reales trascendentales que los de la actualidad. Esta vuelta al pasado sirve de punto de referencia para valorar el vacío del presente.

Es más interesante aun observar la postura del artista contemporáneo tal como nos la explica Porta, porque le da otra dimensionalidad a reconocer que el artista nostálgico asume esta regresión y clama lo bueno del pasado, pero a la vez admite que posicionarse en esta añoranza es una estrategia artística en sí, también impuesta por las corrientes artísticas actuales en las que la nostalgia tiene un papel fundamental.

Lo que empieza a definirse en la posmodernidad es la interiorización de ese discurso [nostálgico falso] 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. [...] El autor, dicho sea con Adorno, "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)

4. DUNGEON BOOGIE

Adoptando esa figura de nostálgico falso y bajo el tono que establecen narraciones como Digimon, desarrollé el año pasado el proyecto expositivo DUNGEON BOOGIE.

En la sala se mezcla la cerámica, el vídeo, el videojuego, la instalación, la escultura e incluso la moda creando un ambiente interactivo en el que se divide conceptualmente el espacio expositivo en tres ámbitos interrelacionados: el dormitorio del jugador de videojuegos, el propio universo de dicho juego y su fase promocional.



Figura 3. DUNGEON BOOGIE, Ana Morales Ruiz (2020)

Vemos retazos de lo que podría ser la narrativa de ese juego disueltos a través del espacio, un explorador en unas ruinas selváticas, un monstruo enorme rodeado de plataformas al que enfrentarse, un ordenador en el que podemos jugar nosotros mismos... etc

Pero los objetos relacionados con el juego que eran de esperar han sido sometidos a una distorsión a través de la cerámica. Los tazos coleccionables, las figuritas, e incluso el propio mando y pantalla están hechos de barro manejado de forma tosca, parecen objetos prehistóricos, con un factor anacrónico humorístico claro que nos puede hacer recordar a la televisión de los picapiedra. O puede llevarnos a pensar en los objetos mágico-tecnológicos de Digimon, y en ese ser ominoso que le hablaba a una niña a través de la pantalla y que parecía ser más anciano que el mundo.

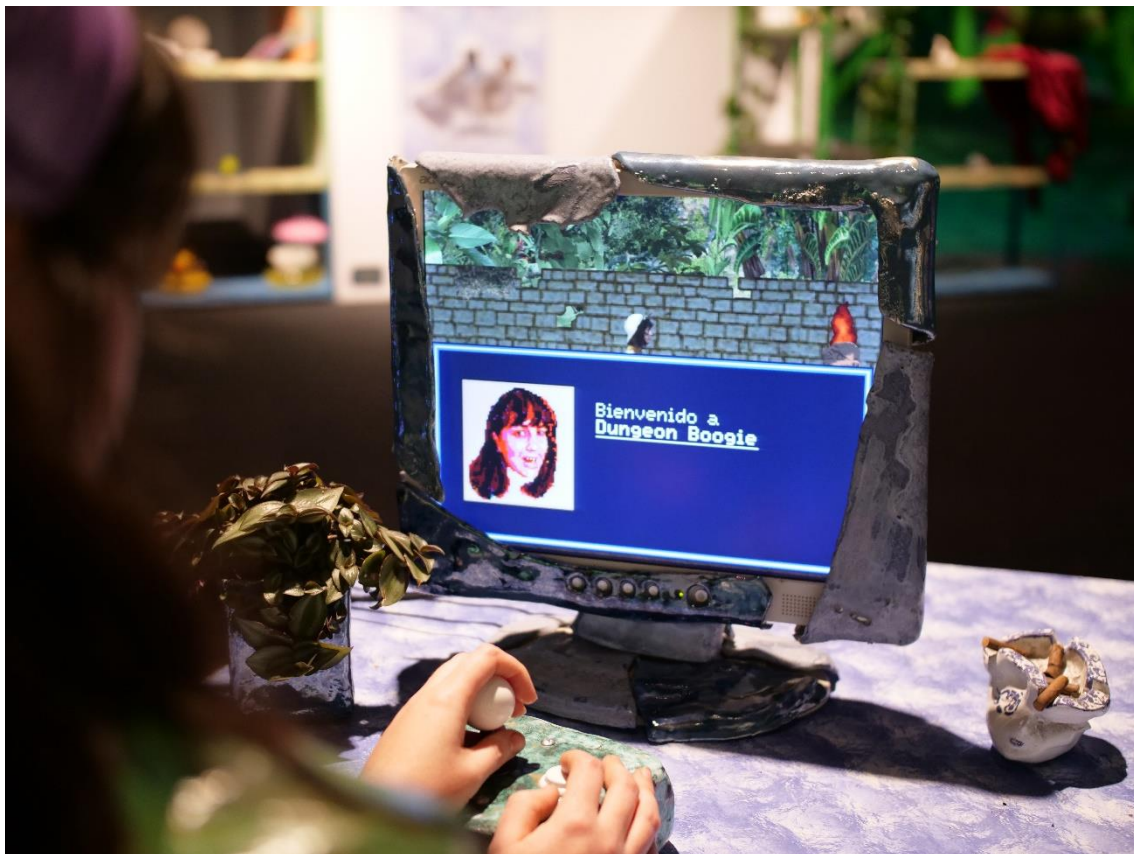


Figura 4. DUNGEON BOOGIE, Ana Morales Ruiz (2020)

ISSN: 2340-9096
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra2.5760>

Las esculturas de Emma Pryde también nos llevan a pensar en seres virtuales y etéreos aunque ella les de la presencia física solemne y ceremoniosa de la cerámica esmaltada o la piedra. Además, en sus instalaciones ejerce gestos delicados e infantiles y de una (aparente) intención decorativa, como poner pegatinas de mariposas en las paredes o rodear una peana con una cadena rosa, gestos, que podría haber ejecutado una niña en su dormitorio. Un dormitorio que acaba por convertirse en la caverna friki oficial, ese que aún vive en casa de sus padres conservando en su habitación muebles u objetos que ya hace mucho que dejaron de consonar con su edad.



Figura 5. Princess Prayer, Emma Pryde (2019)

La artista estadounidense Molly Soda nos habla en sus performance, siempre desde su dormitorio, con una herramienta muy familiar, la web cam. Ella misma nos cuenta en una entrevista con la revista digital amuse cuenta:

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, vídeos 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 webcam y lo que te da. (Molly Soda, 2015, Amuse)

Molly Soda, usando la web cam en situaciones en las que no es necesario esta valiéndose de una distorsión digital para crear un falso sedimento de lo que en esa habitación ocurre, y esta falsa capa de polvo es algo a lo que el humor de nuestra generación recurre muy a menudo, [foto de meme capturas de pantalla] imágenes en las que el chiste es que a algo que hace tiempo debió de ser gracioso pero que desde luego ya no lo es a las que se le han hecho tantas capturas de pantalla que prácticamente son ilegibles. Que este chiste exista, quiere decir que alguien se ha dedicado a hacer captura tras captura tras captura de una misma imagen sólo para conseguir ese efecto, ese falso sedimento o envejecimiento de la imagen inicial.

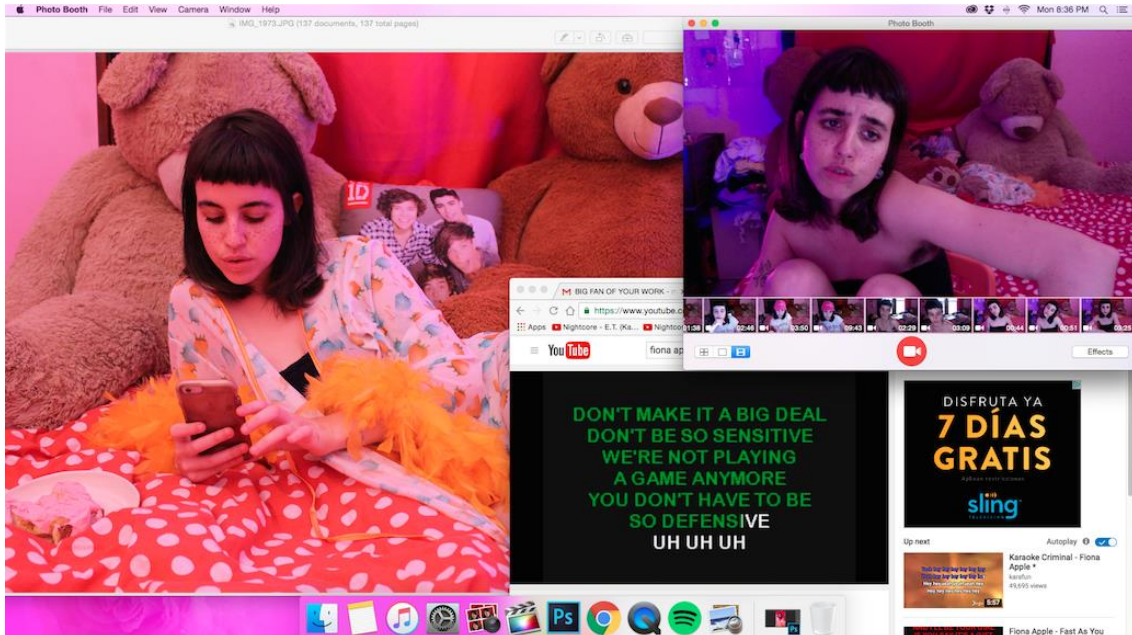


Figura 6. *You make me wanna La La, Molly Soda (2015)*

El artista brasileño Isaac Ebner o Indoorpet solo comparte su obra a través de instagram, El lenguaje de sus fotografías y vídeos bebe directamente de recursos del humor en internet como el antes mencionado. En estas imágenes muchas veces es difícil saber qué es lo que ha capturado con su propia cámara y qué es una imagen que ha encontrado en internet. Indoorpet construye collages dsitorsionados en los que crees acceder a algo que puede parecerse a su vida en su ciudad pero que estan tan fragmentados y distorsionados que es difícil

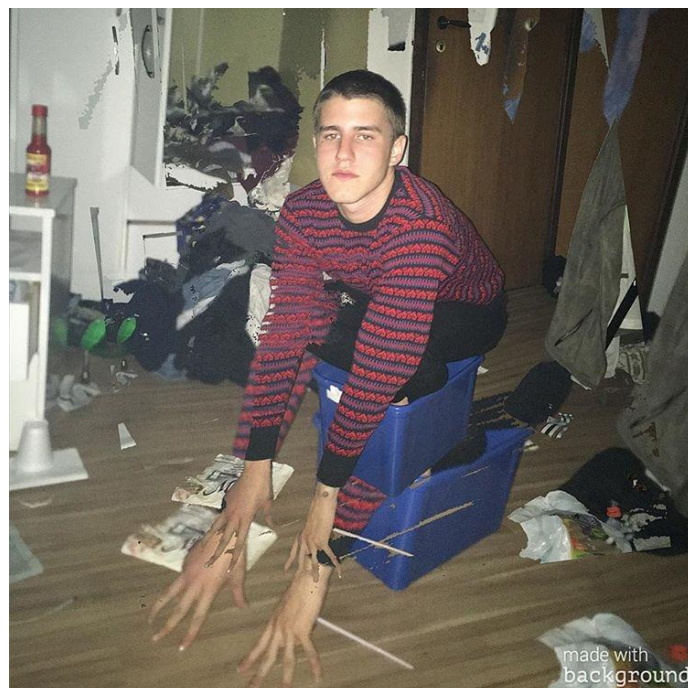


Figura 7. *Untitled, Isaac Ebner (2018)*

ISSN: 2340-9096
<https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra2.5760>

saber qué está pasando. muchas veces sus imágenes parecen situarse entre un mensaje críptico de otra era y un chiste demasiado obtuso.

Varios artistas de mi generación, y yo misma, hemos adoptado una forma de trabajar, marcadamente multidisciplinar, que nos deja en el papel de una especie de ciber arqueólogo, fascinado por los seres extraños que salen de la pantalla y a la vez obsesionados con construir nuestras propias reliquias, para tener algo que desenterrar y enseñar al mundo.

Esta metodología quimérica nos sirve para reconciliarnos con un pasado híbrido, un presente absurdo y un futuro incierto.

Video-ensayo de esta comunicación

<https://youtu.be/OtdeubWRwzU>

Referencias.

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

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

Indoorpet: página web del artista <http://thirdworlds.net/> (10/9/2018)

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

Shane, Emilie. *Molly Soda: From My Bedroom To Yours* (@ Annka Kulty's Gallery East London Lines, December 9, 2015), 2015)

Soda, Molly: Página web del artista <http://mollysoda.exposed/> (10/9/2018)

