

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Configuración de una nueva monstruosidad para la praxis
artística**

Nicolas Andrade Hoeneisen

Artes Contemporáneas

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Lic. Artes Contemporáneas

Quito, 13 de mayo de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Configuración de una nueva monstruosidad para la praxis artística

Nicolas Andrade Hoeneisen

Nombre del profesor, Título académico Camila Molestina, MFA en Studio Arts

Quito, 12 de mayo de 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Nicolas Andrade Hoeneisen

Código: 00124877

Cédula de identidad: 1716565179

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Esta investigación artística analiza cómo se construye el horror en la cultura a partir de miedos colectivos y como esto puede reafirmar o cuestionar la norma. El estudio surge de la idea de que los monstruos fueron construidos para normar a la sociedad y busca utilizar la monstruosidad como catalizadora de producción artística. Para esto, se indaga en la representación del horror a través de productos culturales y la configuración de distintos imaginarios. De esta manera, se explora el uso de la tecnología como medio para construcción y distribución del horror, y a su vez cuestiona la narrativa de la máquina como monstruo en la sociedad actual. Como consecuencia, se establece que para la creación de lo monstruoso se debe entender la normalidad instaurada. Este análisis busca que los artistas comprendan la configuración del miedo para constituir nuevas monstruosidades dentro de su praxis con el objetivo de generar diálogo y cuestionar el orden establecido.

Palabras clave: monstruoso, arte, tecnología, miedo, otredad, abyecto, horror, digital, singularidad, 3D.

ABSTRACT

This artistic research analyzes how horror is built in our culture out of collective fears and how this can reaffirm or question the norm. This study arises from the idea that monsters were built to regulate society and it seeks to use monstrosity as a catalyst for artistic production. Moreover, the representation of horror is investigated through cultural products and the configuration of different imaginaries. In addition, this work explores the use of technology as a means of construction and distribution of horror, and in turn questions the narrative of machines as monsters that exist today. Consequently, it establishes that for the creation of the monstrous, you must first understand the settled norm. This analysis seeks for artists to understand the configuration of fear so they can constitute new monstrosities within their praxis, with the aim of creating dialogue and questioning the established order.

Keywords: monstrous, art, technology, fear, otherness, abject, horror, digital, singularity, 3D.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: EL MIEDO	12
Ansiedades culturales (la construcción de un terror cultural).....	13
El monstruo, la otredad y lo abyecto	16
CAPÍTULO II RECUENTO DEL PROCESO	23
Exploraciones de escultura e impresión en 3D	24
ANTGAN_EXPLORATIONS (2019).....	24
Frames of war (2019).....	26
Dataset (2019).....	26
Arma 3 Video Exploración NPC (2019).....	27
Untitled (2019).....	28
Quitame_la_piel / Unwrapped Head #1 (2019).....	28
SpadeFade Explorations I (2020).....	29
NPC (2020)	30
Respawn (2020)	30
CAPÍTULO III RESOLUCION DE OBRA	32
Proyección de montaje	32
CONCLUSIONES	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Artista. (2015). Burgundy Predatore Drone War Rug.....	15
Figura 2. Eva y Franco. (2010). No Fun.	16
Figura 3. Andres Serrano. (1992). Blood Transfusion Resulting in AIDS.....	17
Figura 4. Andrés Serrano. (1992). Rat Poison Suicide III.	18
Figura 5 Jon Rafman. (2014). BETAMALE.	21
Figura 6. Jon Rafman. (2014). 9 eyes.	21
Figura 7. Render de bocetos escultura 3D. (2019). <i>Nicolas Andrade</i>	24
Figura 8. Nicolas Andrade. (2019). ANTGAN_EXPLORATIONS.	25
Figura 9. Nicolas Andrade. (2019). Frames of war.	26
Figura 10. Nicolas Andrade. (2019). Dataset.	27
Figura 11. Nicolas Andrade. (2019). Arma 3 Video Exploración NPC.	27
Figura 12. Nicolas Andrade. (2019). Untitled.	28
Figura 13. Nicolas Andrade. (2019). Quitame_la_piel / Unwrapped Head #1.....	29
Figura 14. Nicolas Andrade. (2020). SpadeFade Explorations I.	29
Figura 15. Nicolas Andrade. (2020). NPC.....	30
Figura 16. Prototipo de Respawn en Unity. Nicolas Andrade. (2020).	30
Figura 17. Nicolas Andrade. (2020). Respawn.....	31
Figura 18. Montaje dentro de ArtSteps de la obra Untitled (2019) de Nicolas Andrade.	32
Figura 19. Montaje dentro de ArtSteps de la obra Respawn (2020) de Nicolas Andrade.	33
Figura 20. Montaje dentro de ArtSteps de la obra SpadeFade Explorations II de Nicolas Andrade.....	33
Figura 21. Montaje dentro de ArtSteps de la obra SpadeFade Explorations II (2019) de Nicolas Andrade.....	34
Figura 22. Montaje dentro de ArtSteps de la obra Respawn (2020) de Nicolas Andrade.	35
Figura 23. Montaje dentro de ArtSteps de la obra Untitled (2019) de Nicolas Andrade.	36
Figura 24. Montaje dentro de ArtSteps de la obra Dataset (2019) de Nicolas Andrade.....	36
Figura 25. Montaje dentro de ArtSteps de la obra ANTGAN_EXPLORATIONS (2019) de Nicolas Andrade.....	37

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el miedo ha sido utilizado como una herramienta de control social. Diversas narrativas terroríficas han sido diseminadas a través del consumo de cultura popular y la propaganda. Desde la Inquisición hasta los *fake news* contemporáneos podemos observar la construcción de un terror de distribución masiva generada con la intención de mantener el orden establecido. Sin embargo, este control social no se da de manera gratuita, para poder explotar un terror colectivo en primera instancia debe existir ese terror, por tanto, el miedo y los terrores colectivos son un reflejo directo de la sociedad a la que afligen.

El terror está construido por una serie de signos y significantes, por ejemplo, existen iconos de terrores que han afligido a la sociedad como la esvástica nazi o el 9/11. Otros iconos que se construyen a través del terror son los monstruos. De esta manera lo monstruoso se configura en relación al individuo y sus afectaciones particulares, lo monstruoso o la figura del *monstruo* es la encarnación del terror, pero no es el terror en sí, el monstruo representa el temor a partir del cual se lo ha construido. Es importante entender que para establecer lo monstruoso primero se debe establecer una normalidad. Es aquí cuando el terror construye narrativas y empieza a normar a la sociedad.

La Posmodernidad presenta un pivote en la representación de lo monstruoso y construye a la maldad como una cualidad intrínseca del ser humano. Este cambio se puede entender dentro del cine de horror que empieza a dejar atrás a los monstruos clásicos y empieza a enfocarse en historias que resaltan la maldad y el terror provocado por el mismo ser humano, como por ejemplo films que entran dentro de los subgéneros como el rape revenge, el house invasión, etc. Más adelante con el advenimiento del Post Horror el cine de terror empieza a construir a la monstruosidad de manera metafórica. A partir de los avances y acercamientos que se han realizado en el cine de terror podemos empezar a entender cómo maniobrar el terror dentro del arte contemporáneo.

Por tanto, a lo largo de esta investigación se hace hincapié en teorías de cine de terror y género. Utilizando los acercamientos de autores como Scott Poole, que aporta con un retrato de la monstruosidad en Estados Unidos y cómo esta se construyó, se contextualiza la monstruosidad dentro de otras fronteras y otros parámetros. Por otro lado, Julia Kristeva define lo abyecto como una relación entre el sujeto y su propia mortalidad y proporciona herramientas que permiten generar nexos entre la teoría de cine y la teoría del arte contemporáneo. Lo abyecto se convierte en un cuestionamiento del orden establecido, lo monstruoso y la otredad.

Harry M. Benshoff constituye a la monstruosidad como una dualidad entre el patriarcado heterosexual y la homosexualidad, sus acercamientos nos permiten ampliar el panorama de lo que se considera monstruoso y lo problemático que puede ser ignorar las narrativas que hay detrás de ciertos productos culturales además de reiterar cómo las narrativas terroríficas norman el vivir diario de las minorías. Erin Harrington cuestiona las narrativas que se construyen sobre la mujer dentro del cine de terror y expone elementos de los filmes que permiten entender el papel de la mujer en el terror.

Con los aportes de estos teóricos se hace un análisis de obras de arte contemporáneo que ya cuentan con una textura del terror, o de lo monstruoso. La obra *Burgundy Predator Drone War Rug (2015)* demuestra cómo un terror social como la guerra empieza a manchar la producción cultural de un sector específico, mientras que obras como *BETAMALE (2014)* de Jon Rafman que construye una estética de lo abyecto a través de una crítica a la sociedad contemporánea y su abuso de la tecnología. De la misma manera las imágenes de la obra *Morgue (1992)* permiten entender los conceptos de lo abyecto y cómo el cuerpo muerto y sus desechos viven fuera de la norma.

A partir de esta investigación se realizaron algunas obras que forman parte de una exposición titulada Singularidad. Esta exposición maneja cuestionamientos que se configuran a partir del terror y hablan sobre el advenimiento de la inteligencia artificial, la identidad, la autoría y la simulación.

CAPÍTULO I: EL MIEDO

El miedo es una emoción humana primitiva que permite la supervivencia de la especie, construye narrativas y norma el vivir diario. Scott Poole en su libro *Monsters in America (2011)* menciona que en la época de la esclavitud, los capitanes de los barcos que transportaban esclavos repartían partes de los cuerpos de los individuos que se amotinaban, con el fin de recordar cuál es el castigo por la desertión. “Los africanos veían a la trata como algo profundamente monstruoso. Los blancos, en cambio, usaban el imaginario de lo monstruoso para legitimar la institución que se había creado con la trata de esclavos” (Poole, 2011, p.48). A través de Poole, podemos comprender la configuración de distintos imaginarios y cómo afectan el vivir de las dos partes. Lo monstruoso se construye con el objetivo de normar y establecer claramente quién es el otro (otredad) dentro de una estructura establecida.

El horror o lo monstruoso en la sociedad moderna se forma, distribuye y consume por medio de la cultura. A través de la literatura y más tarde el cine, se empezó a entrelazar la narrativa horrorosa con la realidad social. Ed Gein y sus crímenes brutales abrieron paso a la era del asesino maniaco en la cultura popular americana. En el último tercio del siglo XX el asesino en serie se convirtió en el eje central de las discusiones de orden público, criminalidad, celebridad y naturaleza de la sexualidad (Poole, 2011, p.154).

El horror se construye como un reflejo de la sociedad. Si bien el monstruo es la representación de lo inhumano a veces es lo más cercano a la naturaleza humana. En los films clásicos de horror, se creaban monstruos con características que representaban los miedos de la sociedad en ese momento, los cuales estaban basados en comportamientos que se salían de la norma. De esta manera, para la creación de los monstruos se tomaban ideas como la zoofilia, el incesto, la necrofilia y el sadomasoquismo, las cuales relacionaban con la

homosexualidad. Según Benshoff, los conceptos “monstruo” y “homosexual” comparten muchas de las cargas semánticas y excitan muchos de los mismos temores acerca del sexo y la muerte (p.117). Por esto, la creación de una monstruosidad con tales características instauró en el pensamiento colectivo una idea errónea de la representación homosexual. Así, las representaciones y conexiones que forma el horror en la cultura popular mantienen el orden establecido y relegan al homosexual a la monstruosidad.

Se debe replantear el significado de los vampiros, los hombres lobo y los zombis, y también de los nuevos monstruos que existen en el horror en la actualidad. De la misma manera en la que el horror ha tenido un papel importante en la construcción de los homosexuales como innaturales, predadores y asesinos virulentos, como menciona Benshoff (2017, p. 28), es la creación de estos monstruos la que fundó los cimientos del odio hacia la mujer, el judío, el negro y el homosexual. Los creadores de cultura y comunicadores visuales deben entender y maniobrar la monstruosidad como una herramienta de comunicación imprescindible.

Ansiedades culturales (la construcción de un terror cultural)

El horror está construido por una serie de signos y significantes. El horror no existe sin una sociedad que responda con miedo a lo que se plantea. Si la sociedad que consume estos medios culturales no le teme a lo representado, no califica como un horror verdadero o relevante. Siguiendo esta lógica el horror es un reflejo de la sociedad, y el horror efectivo representa las ansiedades culturales de la época en la que se está construyendo el producto cultural. De esta manera, el horror más que ser un género literario o cinematográfico forma parte de todos los productos culturales que consumimos, ya que representa los miedos y ansiedades de la sociedad en la que se crean.

En el ensayo *Torture Porn and Uneasy Feminisms: Rethinking (Wo)men in Eli Roth's Hostel Films*, Wester habla sobre la representación de la violencia y el falo en los films de Eli Roth. Del subgénero del slasher surge la porno tortura, la cual maneja una compleja crítica de la cultura americana partiendo del momento social en el que nació y de la ambivalencia en las ideologías de representación dentro del género (Wester, 2017, p.305). Wester habla de cómo el género del *torture porn* tuvo un boom en la sociedad norteamericana post 9/11 y argumenta que, si bien los films de Roth no alcanzan a llenar el potencial que él describe, sus afirmaciones están en lo correcto.

Wester además conecta varias de las formas de tortura representadas en el filme *Hostel* (2005) con las del escándalo de Abu Ghraib, el conocido caso de tortura por parte de militares estadounidenses a prisioneros en Iraq. Estudiar el horror en el cine permite observar una evolución en las ansiedades culturales. Los filmes en los que esto es más notorio son los que fueron hechos en la época de la posguerra, alrededor de 1950. En este periodo la cultura estaba reposicionando a la mujer dentro del espacio doméstico, lo cual se ve reflejado de la misma manera en el cine de la época. El ataque a la masculinidad se puede evidenciar desde títulos como “El Hombre Encogido” (1957) y “El Ataque de la mujer de 15 metros” (1958) (Grant, 2017, p.3). Estos filmes demuestran claramente que existe una correlación entre las angustias culturales y su representación.

Para entender de mejor manera cómo las ansiedades culturales nutren la creación de la cultura, se puede analizar la obra *Burgundy Predator Drone War Rug* (2015). Las alfombras en Afganistán son tejidas por mujeres que han vivido una larga época de guerra y caos en su país. Las mismas suelen ser objetos decorativos, sin embargo, se puede ver como esta alfombra se manchó con el horror de la guerra. La textura del tejido refleja el uso de tradiciones y técnica. Sin embargo, los drones en el patrón trasladan al espectador al ambiente de guerra y a recursos tecnológicos que permiten entender que hubo un cambio brusco en la

cultura para que estas máquinas reemplacen los patrones geométricos tradicionales. Así, se crea un nuevo horror, que transmite una historia de precaución y supervivencia.



Figura 1. Artista. (2015). Burgundy Predator Drone War Rug.

Asimismo, Eva y Franco en su performance *No Fun* (2010) utilizan la plataforma de Chatroulette. Este sitio web empareja usuarios aleatorios que interactúan entre ellos por medio de video llamadas. Eva y Franco recrearon una escena de un suicidio, que aparecía frente a los usuarios seleccionados por el algoritmo del sitio. Si bien el suicidio, la muerte y la soledad son temores universales y probablemente atemporales, lo que resalta de esta obra es la textura de lo digital y la soledad generada por la tecnología. Durante el performance varias personas se reían del hombre que colgaba del techo, mientras que otras personas se atemorizaron y llamaron a la policía. Este performance es un reflejo de la empatía, la naturaleza humana, la desensibilización a la violencia y la muerte. Todo esto va acompañado

de una crítica a la vida precaria y al falso sentido de pertenencia en la sociedad digital del mundo moderno.

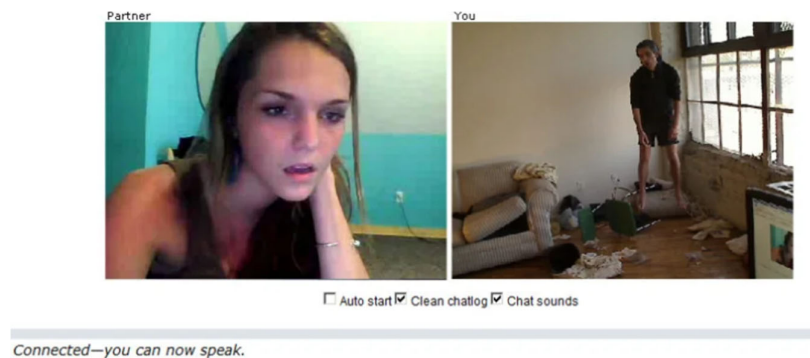


Figura 2. Eva y Franco. (2010). No Fun.

El performance de Eva y Franco utiliza las herramientas del terror para generar una narrativa, que es consumida por los espectadores y que al ser una escena de muerte los convierte inmediatamente en testigos. Por lo cual ellos deben decidir si lo que ven es verdadero o falso, construyendo así una noción de lo simulado y lo virtual, cuestionando cómo eso afecta a la percepción y la empatía bajo la figura de una realidad que no existe.

El monstruo, la otredad y lo abyecto

Lo monstruoso o la figura del *monstruo* es la encarnación del horror pero no es el horror en sí, el monstruo representa el horror a partir del cual se lo construyó. En la religión cristiana es lo demoníaco, en Rumania es el vampiro, en Salem eran las brujas. El vampiro representa la sexualidad rampante, mientras que el demonio simboliza la corrupción, la sexualidad y la desobediencia. Por otro lado, las brujas escondían sabiduría, conocimiento e hicieron frente a la religión.

Para establecer lo monstruoso primero se debe establecer la normalidad para construirlo como contraparte de una creencia, de una ideología o de una agenda. Benschhof (2017) dice que el horror puede ser reducido a tres variables interrelacionadas: normalidad (definida principalmente por el capitalismo heterosexual patriarcal), el Otro (encarnado en la figura del monstruo) y la relación que existe entre los dos (Benschhof, 2017, p.118). En la Alemania de Hitler el monstruo era el judío, en la Inquisición eran la mujer y su placer. Bajo esos parámetros debían ser exterminados ya que iban en contra del orden común, de aquello que se consideraba *normal*.



Figura 3. Andres Serrano. (1992). Blood Transfusion Resulting in AIDS.

Un término relacionado con el horror de la sociedad actual es “abyecto”. Lo abyecto se configura a partir del ensayo Powers of Horror; An Essay on Abjection de Julia Kristeva donde detalla cómo se construye y su relación con el sujeto. “Estos fluidos corporales, esta deshonra, esta mierda es lo que queda de vida en la muerte. Ahí, estoy al borde de mi condición como ente vivo. Mi cuerpo se libra de sí, del borde de la vida. Esos desperdicios

caen poco a poco para que yo pueda seguir viviendo, hasta que, de pérdida en pérdida, nada perdura y mi cuerpo entero va más allá del límite - cadere cadáver” (Kristeva, 2017, p.12).

Kristeva construye lo abyecto como una relación entre el sujeto y su propia mortalidad. Es un golpe de perspectiva: los fluidos, la sangre, las heces conectan al sujeto con aquello que no debe ser visto, con aquello que representa la podredumbre, el cuerpo deshaciéndose.

Andrés Serrano en su famosa serie *The Morgue* (1992) hace retratos de personas que sufrieron muertes trágicas y se encuentran en la morgue. Algunas de las fotografías son bastante crudas y dolorosas, pero es justamente esta cualidad la que hace que esta obra se alinee con la configuración de lo abyecto presentada por Kristeva. Serrano nos introduce a un espacio prohibido, un espacio de muerte: sin embargo, no presenta a sus sujetos como cadáveres sino más bien los retrata como si estuvieran llenos de vida. Esto crea una relación compleja entre la vida, la muerte y su fragilidad. El estado en el que se encuentran algunos de los cadáveres es importante ya que el foco de atención no es la violencia que sufrieron, hay algunos retratos que no permiten atisbar cuál fue la causa de muerte simplemente se infiere por el título de la pieza.



Figura 4. Andrés Serrano. (1992). *Rat Poison Suicide III.*

Lo abyecto también se construye a partir de la idea de lo desagradable y el morbo, puede ser cualquier forma que genere disgusto. El hecho de observar algo abyecto despierta en el sujeto una sensación de estar viendo lo que no está permitido, lo que no debe ser visto. Según Kirk (2014) el término abyecto literalmente significa “el estado de ser rechazado”. En un uso normal connota degradación y maldad de espíritu, por otro lado, en la teoría post estructuralista se define como algo que altera la identidad convencional y los conceptos culturales (p.13). De esta manera, lo abyecto se convierte en protesta, y en un cuestionamiento del orden establecido, lo monstruoso, la otredad. La obra de Serrano nos conecta profundamente con el cuerpo en decadencia, con el sida y con el suicidio. Nos permite entender que existe una fragilidad inminente en nuestra existencia, lo cual genera una reflexión introspectiva acerca de nuestra propia mortalidad y los factores que nos separan a nosotros de los cadáveres en las imágenes.

El horror en la posmodernidad

El horror se construye como una especie de fábula que justifica una supuesta *maldad pura* con monstruos y criaturas. En la posmodernidad se deja a un lado la idea del monstruo y se empiezan a generar personajes y productos audiovisuales que representan a la maldad como una fuerza interiorizada dentro de la psiquis del humano. A partir de esta idea empiezan a surgir subgéneros cinematográficos como el nuevo extremismo francés que se caracteriza por mostrar violencia increíblemente fuerte y verosímil propiciada por seres humanos sin una aparente razón sobrenatural. Junto al nuevo extremismo francés se desarrolla el torture porn en Estados Unidos.

Si bien esta etapa de ultra violencia del cine de terror sigue produciendo contenido últimamente se han desarrollado filmes que caen en un nuevo subgénero que se conoce como el post horror. En este género se pivotea la idea de lo monstruoso al horror como una

metáfora con un significante mayor que el de provocar miedo. Los filmes de post horror generan profundas introspecciones hacia ideas como la familia, la depresión post parto, la soledad, la feminidad entre otros temas. Harrington (2017) analiza el uso metafórico de los hogares como *proxies*, o extensión, de la mente y el cuerpo de la mujer en los films de terror, considerando que este discurso establece al hogar como una extensión del cuerpo de la mujer y lo construye como un espacio para el hombre (p.101). *Mother!* (2017) y *Babadook* (2014) son dos filmes del post horror que construyen paralelos entre la mujer, su mente y el hogar.

Algunas obras que siguen la idea del post horror en un ámbito de arte contemporáneo son las obras de Jon Rafman, específicamente *9 eyes* y *Still Life BETAMALE*. En estas obras se construye una estética de lo horroroso y abyecto pero a través de una crítica a la sociedad contemporánea y su abuso de la tecnología, o cómo esa tecnología ha creado un llaga en la sociedad contemporánea, creando más personajes insidiosos o abriendo una ventana al mundo para observarlos. “El hombre y la máquina se han vuelto isomorfos e indiferentes, ya nada es el otro del otro” (Baudrillard, 2001, p.136). La obra *BETAMALE* retrata la vida en la interweb de un Incel o celibe involuntario, y su adicción a pornografía animada terriblemente violenta y misógina. También retrata el espiral sin fondo por el que cae este personaje consumiendo contenido cada vez más *hardcore* y nutriéndose de su propia miseria. Por otro lado, *9 Eyes* es una obra que utiliza imágenes de violencia recuperadas de la plataforma de Google Street View, donde se puede observar gente con armas. En las

imágenes se ha borrado las caras lo que le da a esta obra una textura abyecta y hace que los personajes se presenten como enemigos.



Figura 5 Jon Rafman. (2014). BETAMALE.



Figura 6. Jon Rafman. (2014). 9 eyes.

El horror es una herramienta indispensable para el artista contemporáneo, que permite generar análisis e introspectivas complejas y hacer un *statement* en contra del orden

establecido. El artista contemporáneo debe hacer uso del monstruo y del horror con el fin de conformar nuevas narrativas. Esta investigación nace a partir de teóricos audiovisuales, pero se pueden extrapolar herramientas que sirven para fundamentar la construcción de una neo monstruosidad en la praxis artística a partir de las distintas ansiedades culturales contemporáneas. Con el fin de generar una narrativa que pueda poner en cuestión el orden establecido en la sociedad actual.

CAPÍTULO II RECuento DEL PROCESO

Mi trabajo de tesis empezó a partir de mi fascinación con la inteligencia artificial. La cual como tema dio forma a algunos bocetos y me permitió utilizar impresión en 3D como materialidad de las obras, sin embargo no fue el tema principal de este trabajo de titulación. Luego de algunas aproximaciones al concepto de la inteligencia artificial me di cuenta que lo que realmente me interesaba era la facilidad con la que los humanos podían dejar de importar frente a la idea del *singularity*, que marca la destrucción total de la humanidad como frente a las máquinas luego de que el humano les diera raciocinio.

Me percaté de que esta noción de ser destruidos por máquinas era una angustia colectiva. Muchos medios de comunicación empezaron a circular artículos que hablaban sobre la probabilidad de tener una legislación que detenga a ciertas compañías de crear inteligencias artificiales sin supervisión alguna y de las consecuencias que esto podría tener en nuestra forma de vida. Pronto cambié el eje de mi investigación a lo horroroso que también engloba lo que me interesaba de la inteligencia artificial. En los últimos 6 años desarrolle una fascinación por el horror en el cine, esta fascinación me llevó a encontrar el libro *Dread of Difference: Gender in the Horror Film* que es una colección de ensayos que eleva y reivindica al cine de horror a través de teorías de género y cine.

Después de escribir mi estado del arte me di cuenta que la mayoría de obras y artistas que me gustaban tenían en común una textura de lo abyecto, horroroso, deforme y monstruoso. Finalmente hice una conexión entre el arte, el cine y el horror para generar la idea de cultivar la monstruosidad como un catalizador de producción artística.

Exploraciones de escultura e impresión en 3D

Dentro del marco de investigación de la inteligencia artificial la primera idea que tuve fue generar una escultura tridimensional utilizando un algoritmo de inteligencia artificial para luego imprimir dicha escultura en una impresora en 3D. Hice algunas pruebas con el material de impresión en 3D pero nunca pude encontrar un algoritmo que pudiera generar formas tridimensionales, siempre se necesitaba que yo haga de intermediario entre la figura tridimensional y la impresora en 3D.

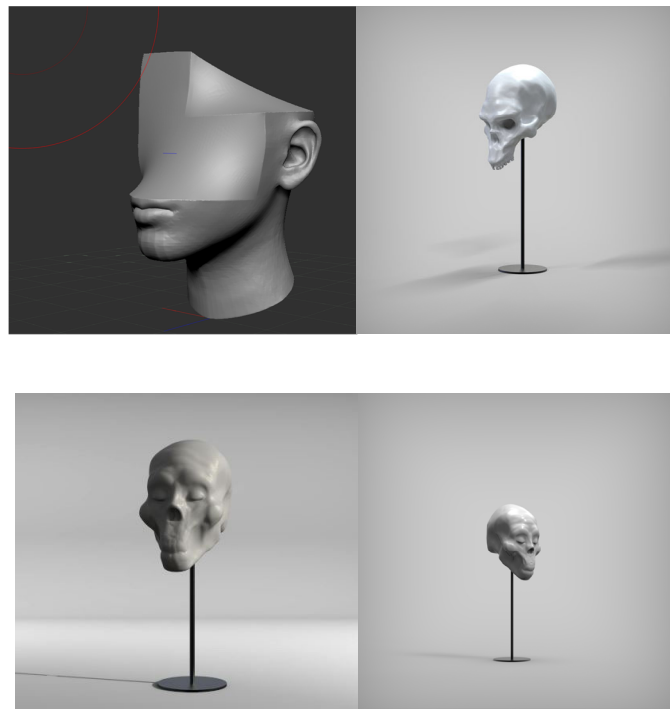


Figura 7. Render de bocetos escultura 3D. (2019). *Nicolas Andrade*.

ANTGAN_EXPLORATIONS (2019)

Luego de dejar atrás la idea de una escultura tridimensional creada por una máquina empecé a investigar los tipos de algoritmos de inteligencia artificial y cuales podrían tener

una traducción a lo pictórico. En general buscaba la manera de hacer que la inteligencia artificial produjera imágenes y llegué al algoritmo Ant-Gan. Este algoritmo utiliza un input de palabras para generar un *output* compuesto por varias imágenes que pertenecen a un banco o *dataset*. Luego de haber encontrado el algoritmo necesitaba encontrar un *input* de palabras que signifique algo y que tenga sentido hacer que un robot lo interprete. Finalmente, luego de investigar un poco de robótica llegué a las leyes de la robótica de Asimov. Estas tres leyes fueron creadas para normar la convivencia entre el humano y la máquina. Al hacer que el algoritmo Ant-Gan interprete estas reglas obtuve imágenes que de cierta manera pueden entenderse como la interpretación que una temprana inteligencia artificial le da a las mismas. Debido a que esta inteligencia artificial es bastante precaria las imágenes obtenidas son compuestas por objetos y humanos malformados, en pocas se genera una estética de lo abyecto.

Esta obra finalizó en el momento en el que mi investigación dio un giro de 180 grados. A partir de este momento empecé a formular qué era lo que yo consideraba como algo monstruoso.



Figura 8. Nicolas Andrade. (2019). ANTGAN_EXPLORATIONS.

Frames of war (2019)

Frames of war nace a partir de la idea de que en el horror posmoderno el monstruo es el humano. También se apoya en el texto *Frames of War* de Judith Butler donde habla de las torturas que se dieron en la prisión de Abu Ghraib y de los cuerpos que merecen ser llorados y los que no. Habiendo conectado esos dos conceptos empecé a pensar en los juegos de video y el concepto de NPC (non player character) que engloba a los personajes que no son controlados por el jugador, es decir los no-protagonistas. Esta obra es una exploración que más adelante se convertirá en la obra *Respawn* (2020). Para hacer esta obra utilicé un simulador militar que permite hacer uso de su editor. En este editor hay libre acceso a todos los modelos del juego, lo que me permitió hacer una réplica de la icónica escena de Abu Ghraib. Esta obra dibuja ciertos paralelos entre la violencia simulada y la violencia real, y cómo la cultura es simplemente un reflejo de la sociedad. También habla del horror y de la maldad como cualidad intrínseca del ser humano.

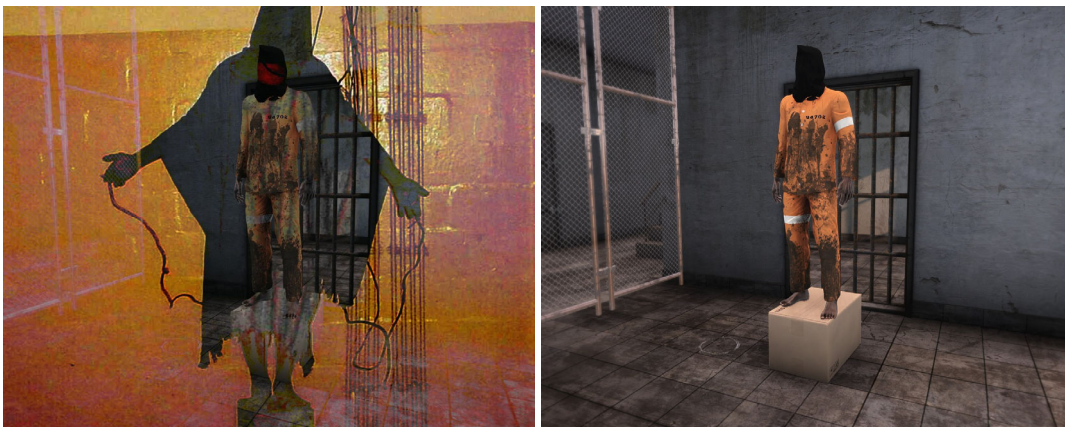


Figura 9. Nicolas Andrade. (2019). *Frames of war*.

Dataset (2019)

Esta obra está compuesta de tres memorias USB que contienen toda mi información de Facebook. La idea de esta obra es generar un diálogo sobre las identidades virtuales y la

información que las grandes compañías informáticas tienen a su disposición. El título Dataset viene de la inteligencia artificial donde un dataset es un banco de información que utilizan los algoritmos para “aprender”. Esta pieza también podría ser considerada un autorretrato ya que es el reflejo de mi persona en una red social.

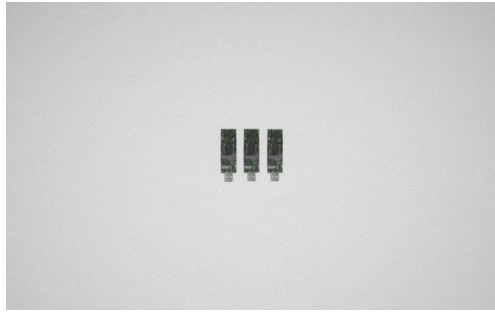


Figura 10. Nicolas Andrade. (2019). Dataset.

Arma 3 Video Exploración NPC (2019)

Esta obra es una continuación de la exploración del NPC en *Frames of War* (2019). En esta pieza de vídeo se observa desde una perspectiva de primera persona un arma disparando a un soldado enemigo. El ambiente es lúgubre y se puede comprender muy poco de lo que está pasando debido a la textura de visión nocturna. Siguiendo la línea de la violencia simulada vs la violencia real decidí complementar el video con el audio que filtró Bradley Manning de las fuerzas armadas estadounidenses.



Figura 11. Nicolas Andrade. (2019). Arma 3 Video Exploración NPC.

Untitled (2019)

Esta obra es una continuación de la obra *Proxy* (2018) que fue realizada utilizando la plataforma de Google Street View para tomar fotografías de paisajes al estilo de Ansel Adams, generando un cuestionamiento a la autoría y a la fotografía clásica. En *Untitled* (2019) buscaba hacer retratos de personas a través de la máquina. También quería generar un diálogo acerca de la máquina como ente normador de la sociedad. Era importante resaltar la idea de la identidad y hacer un reconocimiento al trabajo de Jon Rafman. Estas obras se realizaron con la ayuda de la herramienta de Google Street View y fueron post producidas al igual que las imágenes de *Proxy* (2018).



Figura 12. Nicolas Andrade. (2019). *Untitled*.

Quitame_la_piel / Unwrapped Head #1 (2019)

Esta obra parte de la misma línea de pensamiento del NPC y utiliza la técnica del UNWRAPPING de texturas en 3D para generar un rostro. El computador necesita proyectar la textura plana (2D) sobre una geometría (3D) por tanto es necesario distorsionar el cuerpo humano de esta manera para que el modelo en 3D se vea normal. La idea detrás de esta obra es extrapolar un elemento abyecto y estético de la construcción del NPC.



Figura 13. Nicolas Andrade. (2019). Quitame_la_piel / Unwrapped Head #1.

SpadeFade Explorations I (2020)

Esta obra es creada a partir del uso de un algoritmo que se llama Spade Fade. Después de recibir *feedback* de algunas de mis piezas por parte de los profesores decidí volver a incursionar en la inteligencia artificial. Este algoritmo permite dibujar rostros con distintos colores. Cada color indica al algoritmo una parte del rostro y el algoritmo rellena esas partes con imágenes provenientes de un dataset.

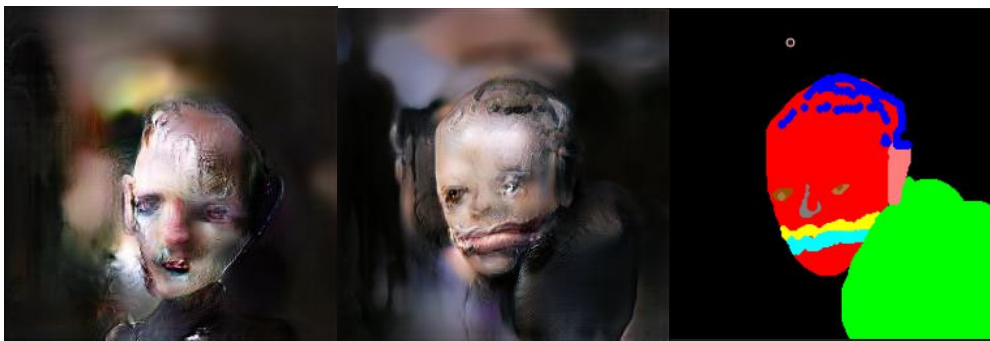


Figura 14. Nicolas Andrade. (2020). SpadeFade Explorations I.

NPC (2020)

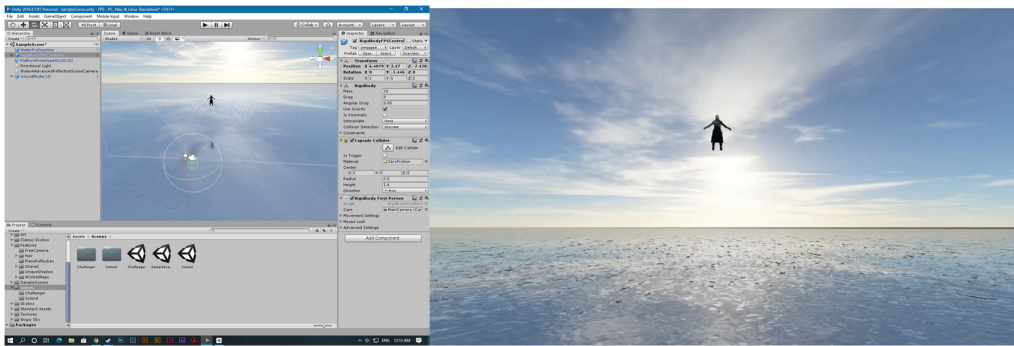


Figura 15. Nicolas Andrade. (2020). NPC.

Ésta fue una primera exploración de una experiencia interactiva como materialidad de una obra. Esta experiencia consiste en una deriva por un espacio infinito. Esta obra juega un poco con la idea de reconfigurar el videojuego como una estética de consumo más lento y meditativo.

Respawn (2020)

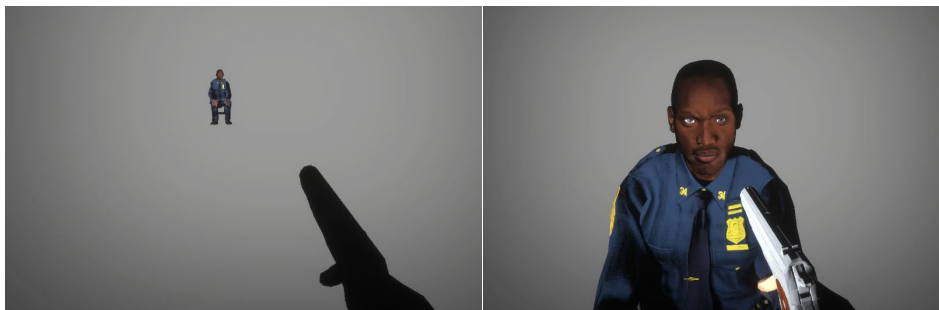


Figura 16. Prototipo de Respawn en Unity. Nicolas Andrade. (2020).

El prototipo de esta obra se realizó dentro del programa Unity con la ayuda de un programador. Esta obra es una continuación de las exploraciones del NPC y el texto de Judith Butler *Frames of War* (2009). Este prototipo marcó la dirección hacia dónde iba la obra. Se utilizan elementos básicos y un personaje a manera de comodín para establecer las distintas

mecánicas de la experiencia interactiva. De igual manera se aprovecha el lenguaje narrativo de un videojuego de primera persona para situar al espectador dentro de la experiencia interactiva.

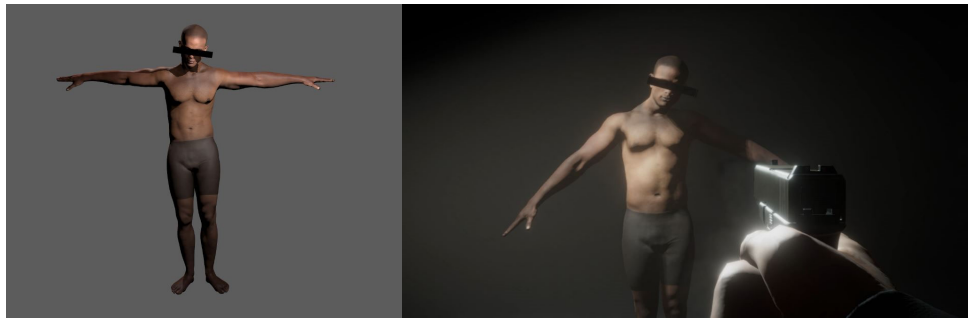


Figura 17. Nicolas Andrade. (2020). Respawn.

Luego de algunos ajustes, y entregas con devoluciones entre el programador y yo. Pasamos a construir una versión definitiva que cuenta con gráficos actualizados similares a títulos de videojuegos actuales. El sujeto tiene la misma pose de la imagen icónica de Abu Ghraib, se utiliza una perspectiva en primera persona para ubicar al espectador dentro de la narrativa y darle el papel de verdugo. La obra está programada de tal manera que corre en bucle, es decir si el NPC (Non Player Character) es ejecutado o el jugador se aleja se vuelve a repetir. De este plano nace el título de la obra “Respawn” que es un término que se utiliza en los videojuegos cuando un personaje revive o vuelve a aparecer.

CAPÍTULO III RESOLUCION DE OBRA

Proyección de montaje

La idea detrás del montaje de este proyecto es poder comunicar al espectador que estas obras, si bien son distintas, parten de un mismo hilo de pensamiento. El hilo conductor de esta exposición podría pensarse como una interacción entre la representación humana y la máquina. Funciona como una exploración que evoluciona desde el hombre utilizando la máquina para retratarse y luego esa máquina empieza a retratarlo sin su permiso. Es una simbiosis que hace que el espectador considere cuáles son los límites de la autoría, la representación, la realidad y la simulación.



Figura 18. Montaje dentro de ArtSteps de la obra *Untitled* (2019) de Nicolas Andrade.

El montaje de la exposición se trabajó en el software de galerías virtuales Art Steps. Esta herramienta fue esencial para la finalización de este trabajo de grado, ya que me permitió socializar el proyecto dentro de la coyuntura mundial de la pandemia, por lo que la exposición se la realiza de manera virtual. Este software permite ver la exposición en dispositivos móviles y además tiene un modo de realidad virtual que permite explorar la exposición con un headset para el celular. El software tiene muchas similitudes con el trabajo

curatorial que se realiza normalmente. Incluye diseño del espacio, artefactos, cédulas y recorridos guiados.



Figura 19. Montaje dentro de ArtSteps de la obra Respawn (2020) de Nicolas Andrade.

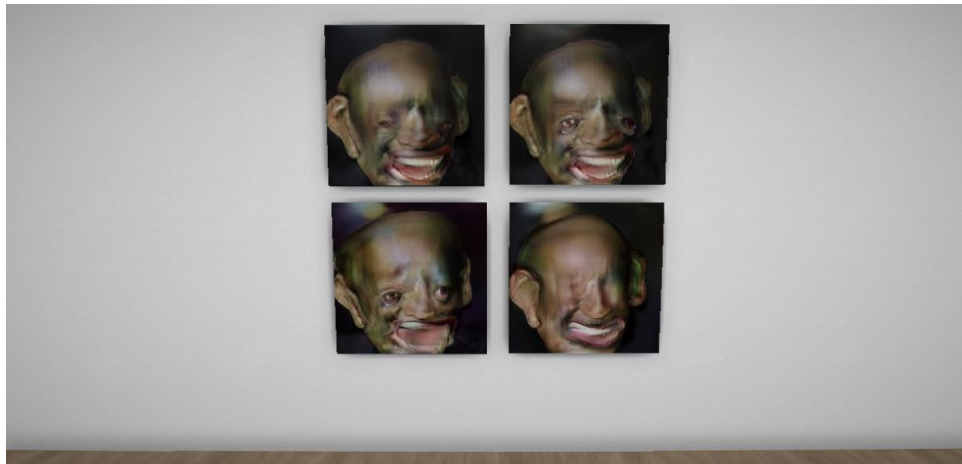


Figura 20. Montaje dentro de ArtSteps de la obra SpadeFade Explorations II de Nicolas Andrade.

La muestra está compuesta por siete piezas que fueron creadas entre el 2019 y el 2020. El recorrido empieza con SpadeFade Explorations II que es una obra compuesta por 4 retratos generados con el algoritmo SpadeFade mencionado en el capítulo anterior. Se realizaron varios retratos con ese algoritmo y finalmente se estableció que habría dos piezas

compuestas por distintos retratos en la muestra. El montaje de SpadeFade Explorations I fue configurado de esa manera con el fin de hacer un muestrario de emociones, o malformaciones o variaciones de este personaje humanoide. Resaltando así una noción de patrones y repetición que ayudan a que la pieza comunique su aspecto digital dentro de un marco de montaje análogo.

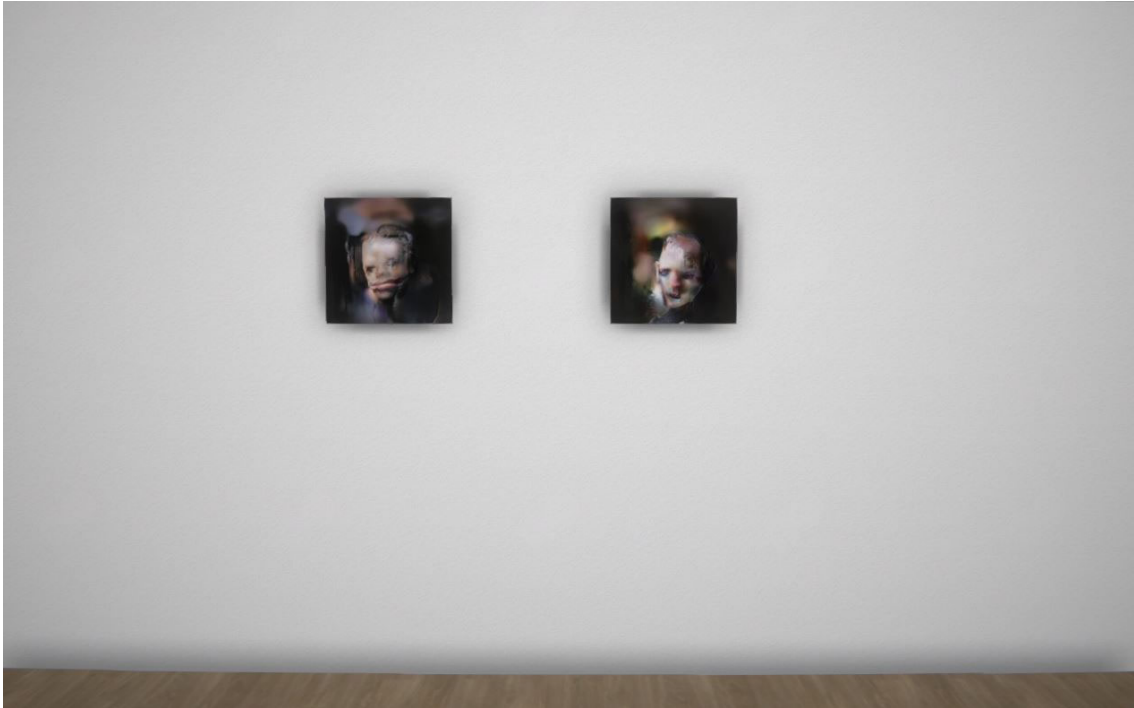


Figura 21. Montaje dentro de ArtSteps de la obra SpadeFade Explorations II (2019) de Nicolas Andrade.

Siguiendo los parámetros planteados en la anterior obra, estos dos retratos se ubican al nivel de la vista. Su tamaño es de 50cm x 50cm lo cual ayuda a asentar un poco de normalidad para contrarrestar la rareza de las imágenes de esta pieza. De igual manera que en la pieza anterior hubo un proceso de selección del cual se escogieron estos dos retratos. En un principio existió la idea de montar los retratos a lado de la imagen de colores que interpreta el algoritmo, pero finalmente se decidió omitir eso y presentar los retratos como objeto final sin dar a conocer más del proceso de creación.

La siguiente obra en el recorrido es *quitame_la_piel - Unwrapped Head #1* (2019). Esta obra en un principio solo estaba conformada por la fotografía a color, pero dentro del modelado en 3D se utilizan varias imágenes (texturas) para dar a los materiales (shaders) la apariencia que tienen. Es por esta razón que se decidió incluir finalmente una nueva imagen que corresponde un mapa de *ambient occlusion*. Esta separación de la imagen en capas evoca una idea de autopsia. Esta obra no fue la que empezó la idea del NPC en mi investigación, pero es una obra que sirve como un catalizador para introducir al espectador en esta coyuntura entre el 3D, el arte y el horror.



Figura 22. Montaje dentro de ArtSteps de la obra *Respawn* (2020) de Nicolas Andrade.

La siguiente obra es *Respawn* (2020) y debido a su naturaleza interactiva necesita funcionar en un computador y ser proyectada de tal manera que el personaje sea de tamaño real. En el centro del cuarto hay un control de Xbox que está conectado al computador. La idea detrás de este montaje es que el espectador ingrese al cuarto oscuro y se vea enfrentado por la imagen del personaje. El control le otorga al espectador el papel de verdugo, la obra está programada en bucle, de tal manera que si un espectador dispara y ejecuta al NPC la obra se repite. La reverberación de los disparos será parte del ambiente de la exposición.



Figura 23. Montaje dentro de ArtSteps de la obra *Untitled* (2019) de Nicolas Andrade.

Luego de *Respawn* (2020) el espectador sale del cuarto y continúa el recorrido con la obra *Untitled /Proxy cont.* (2019). La idea de montaje detrás de esta obra parte de la idea de recrear la galería de fotografías de un teléfono utilizando medios de montaje análogo. La miniatura a la derecha de la imagen grande es un guiño a la miniatura que se observa en la aplicación de cámara en un celular. Remite a una idea de lo que está archivado, o ya tomado. Creando una dualidad entre presente y pasado con la imagen grande.

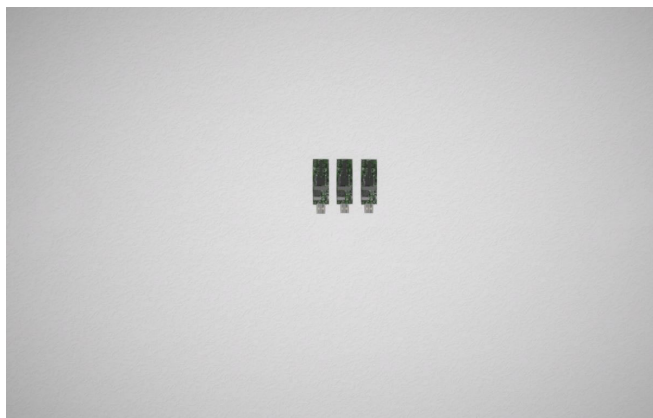


Figura 24. Montaje dentro de ArtSteps de la obra *Dataset* (2019) de Nicolas Andrade.

La siguiente obra en el recorrido es *Dataset* (2019), la cual puede ser considerada un retrato. Dentro de las memorias USB está almacenado toda la información de mi perfil de

Facebook. Por tanto se convierten en una representación digital de mi persona. Su título también evoca la idea del uso de esa información por las grandes corporaciones para alimentar las bases de datos de las inteligencias artificiales, lo cual ubica a la obra dentro del eje de la inteligencia artificial y hace que todas las obras tengan un hilo conductor más fuerte.



Figura 25. Montaje dentro de ArtSteps de la obra ANTGAN_EXPLORATIONS (2019) de Nicolas Andrade.

Finalmente tenemos la serie de cuadros ANTGAN_EXPLORATIONS (2019) generados con el algoritmo AntGan a partir de las reglas de la robótica de Asimov. Estos cuadros muestran un intento casi infantil de la máquina tratando de representar o retratar. Estas piezas cierran la exposición y dejan que el espectador se imagine un futuro donde el humano y la máquina conviven mucho más cerca de lo que lo hacen ahora.

CONCLUSIONES

A partir de esta investigación podemos concluir que es de suma importancia que los artistas puedan indagar en el tema de la monstruosidad en su praxis. Esta investigación proporciona herramientas con las que se puede fundamentar la construcción de una neo monstruosidad que corrija las narrativas que se han planteado y empiece a generar diálogos importantes. No es necesario que el arte sea violento, abyecto, o espantoso para poder hacer uso de la monstruosidad, basta entender, dentro del oficio de cada artista cuál es su bagaje y que narrativas quiere atacar.

No se debe considerar el terror ni lo monstruoso como una dualidad de entre el bien y el mal, es precisamente eso lo que genera narrativas corrosivas para la sociedad. Se debe comprender que explotando el miedo que gobierna al ser humano se han cometido actos terribles y se ha tachado de monstruosos a ciertas ideologías y sectores de la población.

El arte contemporáneo otorga licencias de creación que no existen en ninguna otra disciplina. Las obras que forman parte de *Singularidades (2020)* si bien podrían ser solucionadas dentro de otros medios no tendrían el mismo peso ni la misma autoridad de crítica que tienen dentro del arte contemporáneo. En estas obras se exploran elementos de la interactividad, la simulación, el rol del espectador y la identidad. El arte contemporáneo funciona como un ente cuestionador de las prácticas de otros medios. Cabe recalcar también que el arte contemporáneo permite un proceso de desarrollo y cambio de la producción artística que no está presente en las otras disciplinas.

Dada la coyuntura mundial bajo la que se desarrolló la segunda mitad de este trabajo es necesario reflexionar sobre el papel del horror y su construcción desde el privilegio. La sociedad consume terror a modo de ocio para poder sentir emociones fuertes a las que no tienen acceso. Sin embargo, dadas las circunstancias actuales el terror ficticio queda relegado

a un segundo plano frente al terror real. Donde ninguna historia, imagen, o video se compara con la realidad que viven y vivieron muchas personas. Los artistas deben tomar esta crisis mundial y entenderla como una oportunidad para replantear la concepción, creación y distribución de obras. Buscar medios alternativos tanto para el material de la obra como para la distribución. Se debe explorar nuevas plataformas y aprovechar al máximo las herramientas en la web.

A futuro planeo mejorar mis habilidades en la programación y el desarrollo de productos interactivos, para poder construir obras que continúen explorando la idea de la simulación y la interactividad con el espectador. Me parece que desconocer lenguajes de programación y plataformas de desarrollo de productos interactivos es uno de mis mayores limitantes. Creo que el conocimiento tecnológico en un artista es clave en la época actual con el fin de no limitar su práctica por el simple hecho de desconocer nuevas herramientas. Me satisface bastante haber podido encontrar un hilo de pensamiento que haga que converjan todas las disciplinas que manejo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benshoff, H. M. (2017). The monster and the homosexual. En B. K. Grant. (Ed.), *The Dread of Difference: Gender and the horror film* (pp. 116-144). Austin, TX: University of Texas Press.
- Baudrillard, J. (2001). *La transparencia del mal: ensayo sobre los fenómenos extremos*. Barcelona: Anagrama.
- Butler, J. P. (2016). *Frames of war when is life grievable?* Verso.
- Clover, C. J. (1996). *Men, women, and chainsaws: gender in the modern horror film*. London, Eng.: British Film Institute.
- Derry, C. (2009). *Dark dreams 2.0: A psychological history of the modern horror film from the 1950s to the 21st century*. McFarland & Company.
- Ferry, L., & Renaut, A. (1990). *French philosophy of the sixties: an essay on antihumanism*. Amherst, MA: University of Massachusetts Press.
- Grant, B. K. (2017). *The dread of difference: Gender and the horror film*. Austin, TX: University of Texas Press.
- Harrington, E. J. (2018). *Women, monstrosity, and horror film: Gynaehorror*. Routledge.
- Kristeva, J. (2017). *Powers of horror: An essay on abjection*. Nota.
- Kirk, C. R. (2014). Finding Cathartic Beauty in Trauma and Abjection. Graduate School of Art Theses, 1–35.
- Morwood, N. (2014). War Crimes, Cognitive Dissonance and the Abject: An Analysis of the Anti-War Wargame Spec Ops: The Line. Democratic Communiqué, No. 2, 1–15.
- Mulvey, Laura, (2001). Placer Visual y Cine Narrativo. En Brian Wallis, (ed.), *Arte Después de la Modernidad: Nuevos Planteamientos en torno a la Representación*
- O'Sullivan, T. (1997). *Conceptos clave en comunicación y estudios culturales*. Amorrortu.
- Poole, W. S. (2018). *Monsters in America: Our historical obsession with the hideous and the haunting*. Baylor University Press.
- Thill, V. (2019, March 12). The Afghan Women Who Weave Hauntingly Beautiful Rugs to Process the Realities of War. Retrieved from <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-lessons-afghan-women-weave-modern-war-ancient-tradition>
- Wester, M. (2017). Torture porn and uneasy feminisms: rethinking (Wo)Men in Eli Roth's hostel films. En B. K. Grant. (Ed.), *The Dread of Difference: Gender and the horror film* (pp. 305-328). Austin, TX: University of Texas Press.