

#BadGirl

Blanca Montalvo

Ana Morales pertenece a esta generación de artistas que desde que nació ha convivido con Internet. Su trabajo incluye GIFs animados, fotografías, esculturas, instalaciones y vídeos, muchos de ellos realizados con escenas de videojuegos o situaciones que recrea en su dormitorio, convertido en la holocubierta de un nuevo mundo narrativo, que se despliega por la red oscura, espacio de juegos y conversaciones prohibidas.

Conozco a Ana desde hace varios años, y creo que nunca la he visto sin su ordenador colgado a la espalda o apoyado sobre las rodillas, lleno de pegativas, y siempre falto de batería. Su obra nos permite entrar en ese mundo mágico, mítico y personal, lleno de humor e ironía en la auto representación. Como *Do it for her* (2018), los autorretratos que, como posters de una habitación juvenil coloca en las paredes, fotomontajes realizados con *renders* de escáners 3D, en los que se burla de su propia imagen, deformada en una serie de retratos ridículos con los que revienta desde dentro los estereotipos y el canon de la belleza femenina. En este mundo de hiper-exhibición, son pocos los que comparten fotos en las que aparezcan más feos o torpes, a no ser que se ridiculicen a sí mismos. A no ser que haya en esa diferencia, ese desprecio por el gustar, un guiño que quiera convertir las imágenes en algo a lo que interpelar. Esta práctica se ha convertido en habitual en la obra de artistas feministas que visibilizan lo abyecto o que tratan de desmontar el canon. Para ello parodian las poses habituales y artificiales de determinadas formas de feminidad, con lo que anteponen la presentación a la representación del cuerpo, y así se burlan de la iconografía clásica, en una virtualidad que solapa lo real al tiempo que se asume como suficiente.

BEDROOMPATTY, es una exposición seductora y extraña, plagada de *glitches* que nos recuerdan la imperfección de la tecnología de hace décadas, como *Zzzz (messing around :P)* (2017), videoescultura compuesta por una vieja pantalla de ordenador sobre una mesa baja de cristal y acero cromado, que muestra una serie de escenas al estilo de los *first person shooter games*, en las que vemos a la artista recorrer las habitaciones de los mundos virtuales de *Worlds*, un simulador de vida virtual de los noventa, precursor de *Second Life* y *Sims*.

En *Bedroom lamp* (2017), también explora el autorretrato, para lo que escanea en 3D su imagen, que estampa en una camiseta negra que cuelga en la pared, y frente a la que proyecta, un vídeo de sí misma con la camiseta, convertida en un extraño ser de dos caras, rígido y en difícil equilibrio, que levita por el interior de su dormitorio.

Podemos pensar en antecedentes de su obra, como los trabajos hechos desde el dormitorio y publicados en YouTube por Petra Cortright y Molly Soda, o antes, los vídeos realizados con la cámara Fisher-Price de juguete de Sadie Benning: películas en blanco y negro borroso, con mucho grano y editadas con cortes imperfectos, con ruido de audio y vídeo. Benning filmaba textos de sus diario frente al objetivo, y los mezclaba con imágenes de la televisión. Todo se desarrollaba en su dormitorio, espacio de representación, en el que relacionaba historias de violación, asesinato, intolerancia y racismo en contraste con escenas de juguetes y muñecas; pero también espacio de protección y refugio donde creaba películas con las que reivindicó su lesbianismo por el que tuvo que abandonar la escuela tras sufrir acoso. Estas artistas han convertido la cultura del dormitorio, como la ha nombrado Angela McRobbie, en una reivindicación feminista. ¿Por qué una mujer y una webcam (*cam girl*) tienen que ser igual a sexo?

Ana Morales no sólo se burla de su propia imagen, sino que también invita al espectador a hacerlo, con la instalación *Sayang no Sayang* (2018), donde un micrófono nos espera, si nos atrevemos a cantar al karaoke la imposible canción que ha compuesto, con reminiscencias de pop oriental y banda sonora de dibujos juveniles. Esta pieza me recuerda el vídeo de Pipilotti Rist, *I'm Not The Girl Who Misses Much* (1986), en el que imitaba los clips de MTV para lo que exacerbaba la representación femenina y las estrategias repetitivas hasta extremos absurdos. En él la vemos cantar y bailar mientras su imagen se reproduce a alta y baja velocidad y la manipulación convertía su voz en una parodia de la histeria femenina al tiempo que su cuerpo, con los pechos al descubierto, en el de una muñeca de grotesca danza. No sé si aventurarme a imaginar el baile de los espectadores cantando frente a las dos banderolas con retratos de Ana Morales en poses imposibles que fuerzan la carcajada, pero adivino que la risa formará parte de la exposición.

El lenguaje artístico de Ana Morales se fundamenta en los ciberfeminismos, los géneros fluidos y el trabajo que sobre la identidad se está desarrollando en las redes sociales. Con una estética irreverente, colorida y novedosa que favorece el error digital, destaca el verde del *chroma* y se recrea en las viejas salas de chat de los 90, la fuerza del discurso de esta joven artista consigue generar un estilo propio centrado en la auto-representación que seguro sorprende al espectador.