

THE

NEW

FREAK

SHOW

Exposición Canal Connect 4 (del 24 de abril al 26 de mayo de 2024). Teatros del Canal

Aunque, afortunadamente, ya no podemos verlos expuestos en ferias, los monstruos han conservado su poder de fascinación y hoy podemos encontrar muchas formas de ellos en Internet y las redes sociales. De hecho, están presentes en todas las formas de creación artística desde hace mucho tiempo. Aunque la historia de la belleza parece íntimamente ligada a la del arte, Umberto Eco nos muestra que no es la única legítima en su *Historia de la fealdad*. Podemos comprobar fácilmente esta tesis en una visita al Museo del Prado, a través de los cuadros de Jerome Bosh, Pieter Bruegel o Francisco de Goya.

Pero, ¿qué es exactamente un monstruo?

Los cuentos de hadas suelen enseñarnos a desconfiar de nuestros propios juicios y miedos, como en *La Bella y la Bestia*, *Freaks* de Todd Brownings o *El Hombre Elefante*. Los verdaderos monstruos de la historia no suelen encontrarse tras el aterrador físico de los protagonistas. Se ocultan entre quienes los explotan.

Hoy en día, las figuras y los comportamientos monstruosos han evolucionado a gran velocidad, acelerados con el resto de la sociedad posterior a Internet. La enorme profusión de imágenes que genera, los algoritmos y la Inteligencia Artificial (IA), así como los avances de la ciencia y las promesas sobre la prolongación de nuestras vidas y las extensiones corporales de los transhumanistas, son factores que influyen y perturban nuestras identidades. La idea misma de humanidad parece evolucionar a un ritmo frenético, contribuyendo a difuminar los límites entre realidad y ciencia ficción. Los recientes avances tecnológicos y su manipulación malintencionada hacen que los acontecimientos actuales se parezcan cada vez más a escenarios de Ciencia Ficción. Nuevos temores, más o menos reales, se multiplican: el fin de los recursos, la contaminación, la llegada de los ordenadores cuánticos y la IA, los robots, el malware y las identidades falsas, el desarrollo de las *fake news*, la manipulación y el acoso en línea, la multiplicación de las ondas, etc.

En palabras de Antonio Gramsci: "El viejo mundo agoniza, el nuevo tarda en aparecer y en este claroscuro surgen los monstruos". Es en esta brecha de lo desconocido donde surge el miedo, el caldo de cultivo de los monstruos.

La exposición explora, con poesía y humor, la figura del hombre del saco en una época transformada por la tecnología. Está concebida como una serie de atracciones de feria en referencia a los Freak Shows que comenzaron en Estados Unidos a mediados del siglo XIX, y explora algunos de nuestros nuevos miedos generados por un mundo acelerado y asfixiado por su complejidad.

1. **Temporary Distortion:** An instrument of measure of Absence.
2. **Pilar Rosado Rodrigo, Joan Fontcuberta:** Beautiful Agony y Phrenographies
3. **Joan Fontcuberta:** Freak Show
4. **Salomé Chatriot:** Fragile Ecosystem
5. **Ian Spriggs:** Coeus, Ichor, Prometheus, Tetrad
6. **Robbie Cooper:** Immersion
7. **Cristina Galan :** PAUL
8. **Rocio Berrenger:** BOT°PHONE
9. **Samuel Bianchini:** Snakable
10. **Mit Borrás:** Future Creature
11. **Geoffrey Lillemon:** The Ghosts of the sideshow
12. **Lee Byungchan:** Creature 2024
13. **Immersive Arts Space/ZHdK:** reconFIGURE
14. **Bart Hess:** Wave, Caged
15. **Felicie d'Estienne d'Orves:** Gong

An instrument of measure of Absence

Temporary Distortion

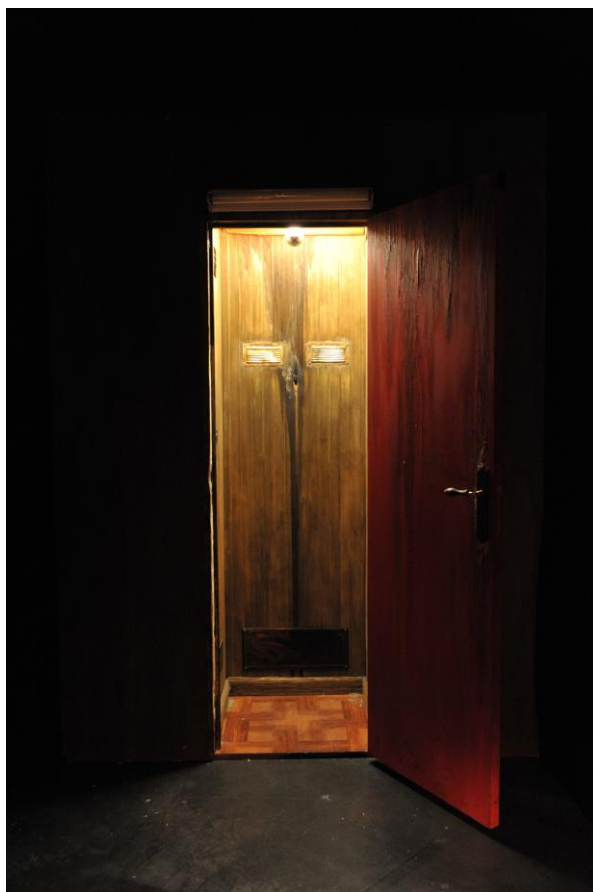
Sala de Cristal

Instalación interactiva, 2009

Dirección y diseño de la instalación: Kenneth Collins. Vídeo: William Cusick. Composición: John Sullivan. Programación: Ryan Holsopple. Intérprete: Yuki Kawahisa

Los sentimientos de miedo rara vez se experimentan delante de una exposición o en un teatro. ¿Tiene algo que ver el contexto? ¿Por qué un espectador puede sentirse fácilmente invadido por el miedo en el cine o ante la televisión, pero nunca ante las obras de una exposición? Esta observación fue el punto de partida de la investigación que inspiró este proyecto del colectivo estadounidense Temporary Distortion. El miedo es una herramienta poderosa para manipular a las masas, y siempre ha sido utilizada tanto por dictadores como por terroristas. La enorme cantidad de tiempo que pasamos frente a nuestras pantallas en las últimas décadas es una oportunidad que ha sido ampliamente explotada por una serie de organismos influyentes que actúan, más o menos, a cara descubierta.

An instrument for the measure of absence es una videoinstalación interactiva que aborda temas que se exploran simultáneamente en la performance de Temporary Distortion: Americana Kamikaze. Abordando temas como la pérdida, el aislamiento y la soledad, los espectadores se encierran voluntariamente en una siniestra caja rectangular parecida a un armario. Solo en la oscuridad, unas voces susurrantes invitan al espectador a vivir la experiencia voyeurista de asomarse a través de un pequeño agujero en la pared trasera de la caja, donde son testigos de varias medidas del vacío, la irrealidad y la nada.



Beautiful Agony

Joan Fontcuberta. Pilar Rosado Rodrigo

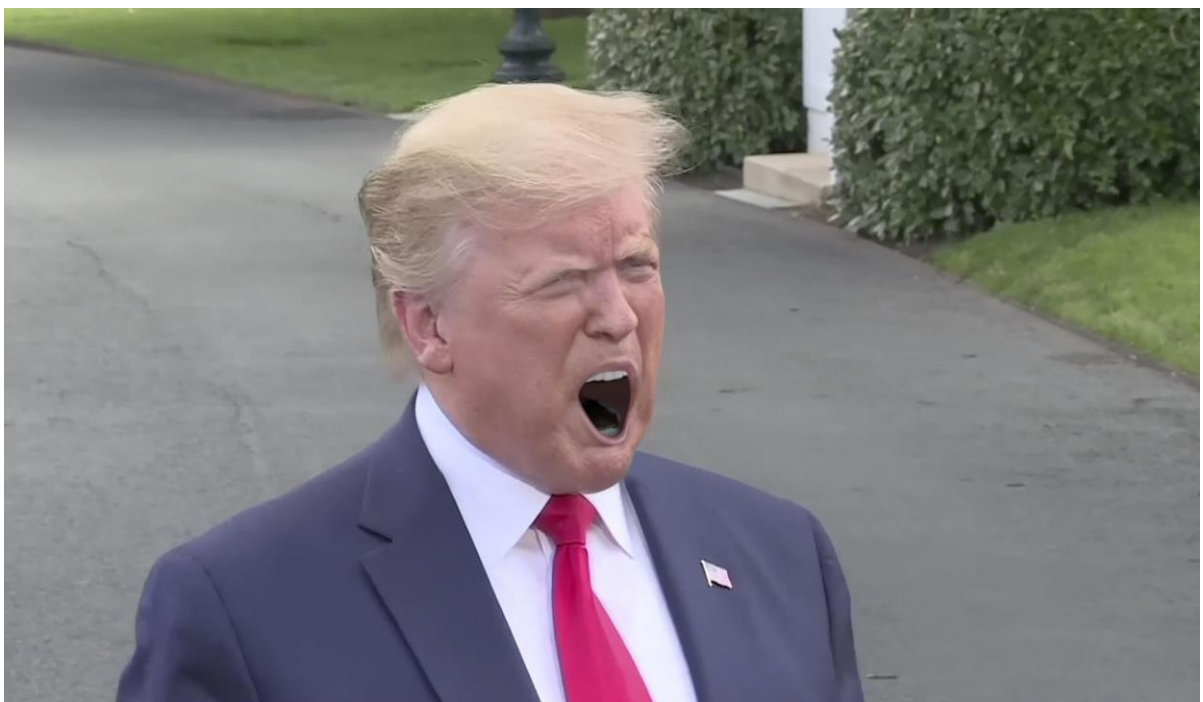
Sala de Cristal

A partir de un conjunto de datos de retratos de orgasmos (extraídos de la página www.beautifulagony.com, en la que miles de usuarios cuelgan sus selfies en vídeo tras garantizar que su orgasmo no es falso sino verdadero), utilizamos la tecnología Generative Adversarial Networks (GAN) para poner en marcha un proceso de aprendizaje profundo destinado a generar retratos falsos de personas inexistentes en el momento del clímax. Este proceso identifica los patrones expresivos característicos del orgasmo y transfiere su tipología de rasgos a la imagen de cualquier rostro.

A modo de estudio práctico, los hemos aplicado de forma deliberadamente caricaturesca a cierta categoría de figuras poderosas de la esfera política, las implicadas en sonados casos de escándalo sexual, acoso o adulterio manifiesto. Esta vez les ha tocado el turno a Donald Trump, Silvio Berlusconi y Dominique Strauss-Kahn, protagonistas de conocidos ejemplos de abuso de poder y violencia de género fomentados por la sociedad patriarcal.

En la actualidad, Deepfake permite un grado de refinamiento que oculta la manipulación hasta hacerla indistinguible, pero en este caso hemos preferido optar por la exageración grotesca, es decir, por una ficción que no pretende engañar sino revelar los mecanismos del engaño.

La instalación se completa con instantáneas en 3D que corresponden a los personajes, bustos con el rostro petrificado, como si el ojo de la Medusa -el ojo de la historia que señala la vergüenza- los hubiera atrapado en pleno éxtasis.



Phrenographies

Joan Fontcuberta. Pilar Rosado Rodrigo

Sala de Cristal

Desde el último tercio del siglo XIX, la creación de archivos fotográficos de enfermos mentales forma parte de un planteamiento de estudio y clasificación de los rasgos característicos de los supuestos trastornos mentales. La aplicación de los principios de la eugenesia añadió una capacidad de diagnóstico que, a pesar de las dudas suscitadas sobre esa disciplina pseudocientífica, se ha convertido hoy en un práctico sistema de prescripción implementado mediante algoritmos e inteligencia artificial. En las décadas de 1940 y 1950, el psiquiatra y humanista barcelonés Joan Obiols i Vié (1918-1980) realizó cientos de retratos fotográficos de los pacientes que visitaba en los hospitales psiquiátricos de Sant Boi y Barcelona, y en el Institut Pere Mata, de Reus. El Dr. Obiols fue pionero en el país en el uso de la creación artística como herramienta para la psicoterapia, al mismo tiempo que Jean Dubuffet popularizaba el Art Brut.

La tecnología GAN (Generative Adversarial Network) se ha aplicado al archivo de la obra del Dr. Obiols para desencadenar un proceso de aprendizaje profundo en el que el algoritmo determina identidades esenciales y genera hibridaciones predictivas, es decir, especulaciones de géneros mixtos y síntomas que revelan las monstruosidades de este tipo de emergencias. En su andadura de aprendizaje, la inteligencia artificial desarrolla una laboriosa morfogénesis en la que nos parecerá reconocer modelos estéticos clásicos: Kirchner, Kokoshka, Munch, Dix, Picasso, Saura y Bacon, entre otros. Desde la perspectiva de la creación artística, la aplicación de la tecnología GAN abre nuevos imaginarios formales y conceptuales. Pero aquí, aún más, la discriminación bajo el paraguas de la "locura" nos invita a cuestionar los patrones identitarios de la normalidad.



Freak Show

Joan Fontcuberta



Conozca a un montón de desconocidos de las redes sociales, personas que manipulan sus propios cuerpos para exhibirse sin escrúpulos en el enorme espectáculo friki que a veces es Internet.

Monstruos premeditados y nuevas identidades planetarias. Con casi cuarenta años de carrera, el artista multidisciplinar catalán Joan Fontcuberta centra su investigación en los conflictos entre naturaleza, tecnología y verdad. Comisario de renombre, su prolífica producción artística ha sido objeto de exposiciones individuales en el MoMA de Nueva York, el Chicago Art Institute y la Maison Européenne de la Photographie de París.

Fragile Ecosystem

Salomé Chatriot

Sala de Cristal

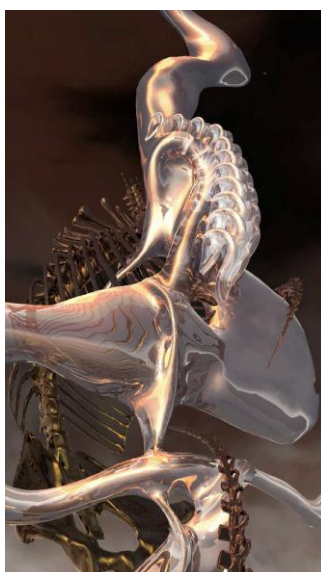
Vídeo instalación y performance

“Esta performance surgió tras una conexión con una máquina gigantesca con la que me fusioné para crear una quimera, un arlequín, un ser hídrico en el que mi humanidad pudiera disolverse para dejarla desplegarse y respirar en mi lugar. Dejar el rastro de la respiración sin mi cuerpo biológico es también una forma de hacerlo existir físicamente sin mí, para que se encarne en este sensor escultórico”.

Breathing Patterns es una serie de obras de vídeo generadas a partir del aliento del artista durante performances interactivas en las que interviene su respiración.

Desde 2019, Salomé Chatriot despliega su respiración a través de Fragile Ecosystem, una serie de performances procedimentales alojadas en diferentes contextos con las que interactúa a través de una máquina médica que captura su respiración en tiempo real: un espirómetro. La respiración de la artista, combinada con la de las máquinas, resuena con la de los espectadores y el entorno sintético o natural que la rodea. La instalación y el vestuario varían en función de la actuación, a veces generando sonido interactivo, a veces solo luz en las esculturas, pero la tenue relación entre lo vivo y lo no vivo siempre permanece, fundiéndose en un frágil ecosistema.

En 2020, durante el primer confinamiento, Chatriot se tumbó sobre un gigantesco árbol muerto con el que compartía su respiración para que pudieran coexistir juntos, y registró los datos biométricos co-creados. Así se creó la primera versión de Breathing Patterns, un recuerdo de esta respiración en forma de díptico de vídeo. Desde entonces, cada respiración realizada durante Fragile Ecosystem se ha encapsulado mediante imágenes en movimiento.



Coeus, Ichor, Prometheus, Tetrad

Ian Spriggs

Entrada Sala Verde

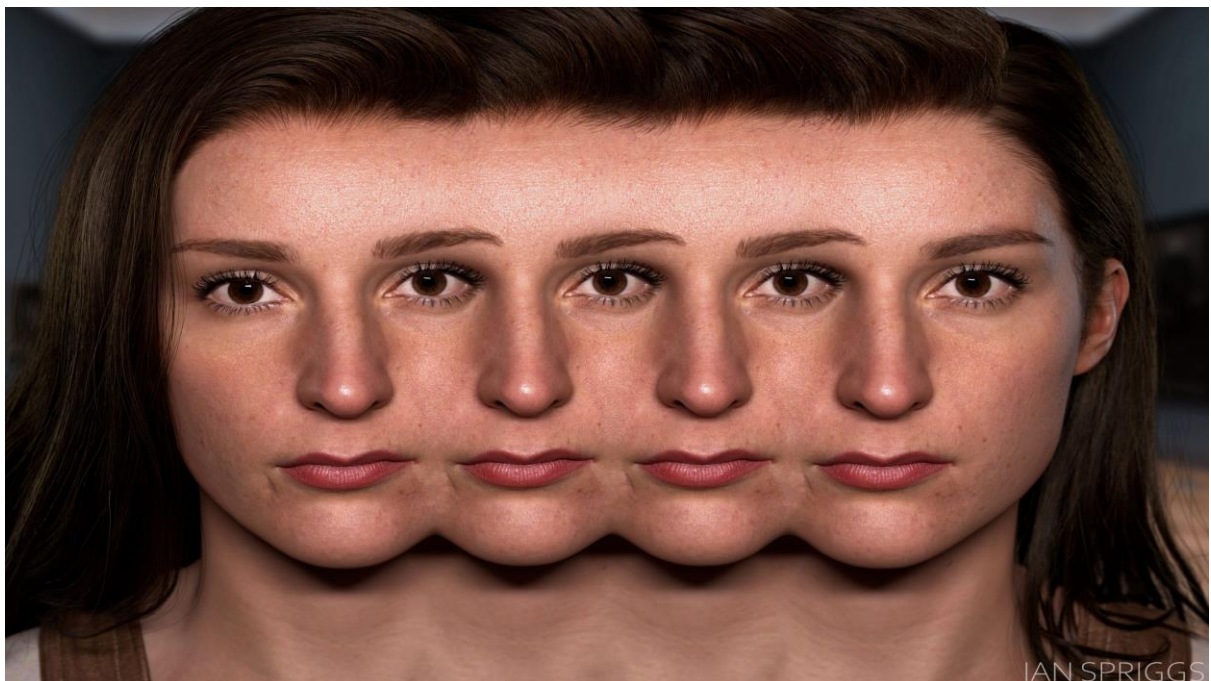
4 vídeos, loops

Coeus es el dios titán de las mentes inquisitivas y el intelecto. Este retrato desvela las múltiples capas de nuestro cuerpo para hacernos cuestionar nuestro ser.

Realizado utilizando el motor de renderizado GPU RTX de V-Ray. No se utilizaron escaneos. Modelado y texturizado en Maya y Mudbox, correcciones de color posteriores en DaVinci Resolve.

En la mitología griega, el Ichor es la sangre de los dioses. La sangre tiene un extraordinario poder simbólico y se ha representado a lo largo de la historia como símbolo de vida y tradición. Ichor es un retrato que revela tanto la superficie de un cuerpo como su red de circulación interior. El retrato pretende desafiar nuestras nociones de retrato yendo más allá de la superficie para adentrarnos en la vasta complejidad de nuestros cuerpos.

"Completé mi primer retrato realista en 3D en 2014, lo que ayudó a definir mi carrera como artista 3D. Con los años, he llegado a comprender que un retrato es mucho más que una representación física de alguien. Un retrato no es simplemente el parecido exterior, sino una representación del yo interior. Un retrato debe revelar cómo es una persona y qué la hace humana. En mis series anteriores de retratos me inspiré en la historia del arte. De cara al futuro, quiero crear una nueva generación de retratos que reflejen nuevas ideas y utilicen nuevas tecnologías para desafiar nuestros conceptos del retrato en la era contemporánea".



Immersion

Robbie Cooper

Vídeo monocal



Los sujetos están en la pantalla, inmersos en ella, y a menudo nuestro punto de vista los mira directamente a los ojos, lo que crea una sensación voyeurista e intensa. Quería captar las reacciones a todos los tipos de medios posibles, desde los videojuegos a la pornografía, pasando por los dibujos animados para niños, el entretenimiento convencional o los vídeos de tortura. Y, en última instancia, organizar esta procesión como si trazara un viaje a lo largo de la vida. Explorar este territorio alrededor de la observación y el ser observado, especialmente durante este período, fue en cierto modo inquietante. Facebook, Twitter y los teléfonos inteligentes apenas acababan de aparecer. Era fácil ver cómo las cosas estaban cambiando radicalmente, y que este cambio llegaría hasta las mismas realidades psicológicas, políticas e interpersonales. Pero el proyecto se ha interpretado en ocasiones como una especie de llamada a las armas, una protesta. No solo sería hipócrita si fuera cierto -soy completamente adicto a mi teléfono y a los ordenadores-, sino que además las campañas emotivas de esa naturaleza me parecen poco atractivas. Pretende ser un documento hiperrealista y ligeramente kitsch de la llamada de atención, un sistema extraño e intrusivo en el que participo, a menudo sin ninguna intención real.

PAUL

Cristina Galán



Paul es un proyecto audiovisual que explora, a través del ámbito tradicional del retrato fotográfico, la subversión de la identidad y la aparición de lo siniestro bajo la superficie visualmente pulida de la realidad, donde la felicidad líquida se ha convertido en imperativo. Los entornos son neutros e impersonales, no lugares, donde los personajes se mimetizan. Estos parecen suspendidos en el tiempo, acentuando su carácter inmóvil y mecánico, ajenos a lo que sucede a su alrededor. Se trata de escenarios donde la luz brilla las 24 horas del día, representando el estándar del 24/7 de la sociedad actual: siempre dispuestos, siempre productivos.

BOT°PHONE

Rocío Berenguer

INSTALACIÓN / 2023

BOT°FONO

Instalación interactiva para dialogar con un personaje de la literatura

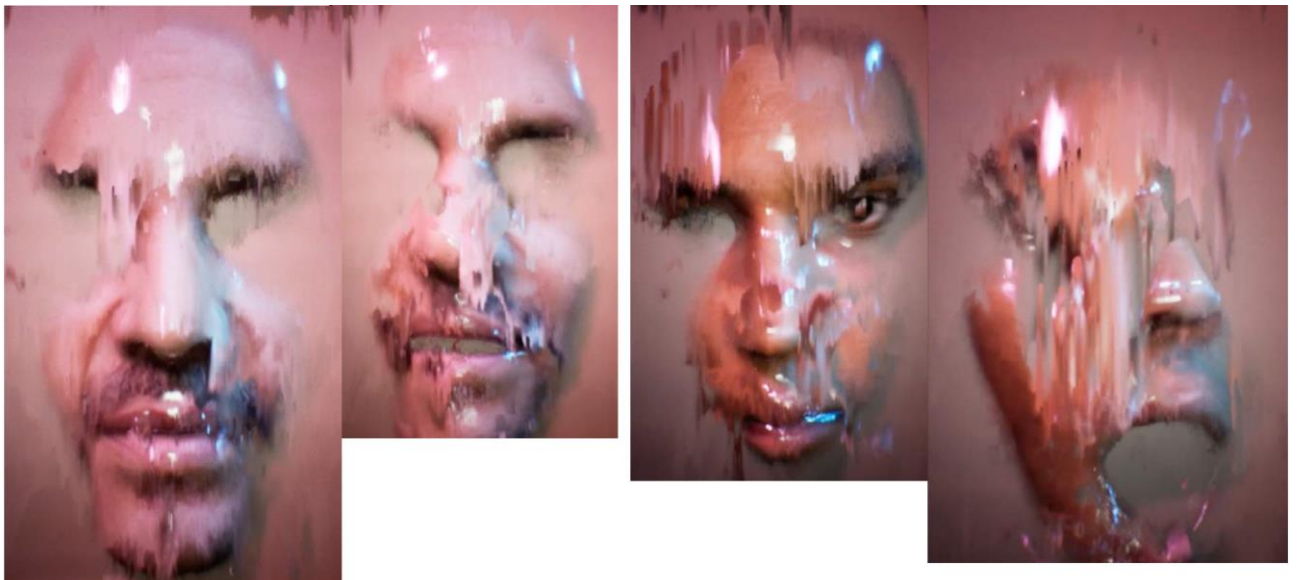
BOT°PHONE es una instalación inmersiva e interactiva que permite entablar un diálogo con una obra literaria a través de la Inteligencia Artificial.

Al igual que los Teatrófonos, BOT°PHONE adopta la forma de una cabina telefónica retrofuturista. Esta cabina invita al público a sentarse en un sillón que le aísla fonéticamente para que pueda sumergirse plenamente en el debate que se va a construir con el personaje de ficción que alberga.

Enfrente, un espejo/pantalla completa la esfera inmersiva en la que se desarrolla la experiencia. Se capta el rostro de la persona del público y, gracias al seguimiento facial, son las expresiones del espectador las que animan los rostros en 3D generados por la inteligencia artificial. Un encuentro cara a cara de uno mismo como otro, del otro como uno mismo, un juego de espejos y espejismos se despliega a lo largo de la experiencia en la que una multitud de rostros se componen y descomponen con cada réplica.

Ante todo, se invita al espectador a que construya conjuntamente una escena, un diálogo que se genera en tiempo real entre él y la inteligencia artificial que trabaja sobre un determinado personaje o autor de una obra literaria.

La finalidad del dispositivo BOT°PHONE es poder acoger a diferentes autores o personajes ficticios en función del contexto de presentación de la obra.



Snakable

Samuel Bianchini

Gran pasillo (detrás de Sala de Cristal)

Cable robótico, 2020

<https://dispotheque.org/en/snakable>



¿Cómo puede el contenido de una señal hacer que se mueva el cable que la transporta, como en el caso de un aparato de difusión de vídeo? ¿Cómo influiría entonces lo que este vídeo representa, dinámicamente, en el movimiento del cable que se desplaza, tortura, lucha, lentamente o a saltos, como una serpiente atrapada en una trampa?

Una pantalla plana está colgada en la pared. Proyecta un halo de luz y el cable que la alimenta de imágenes es claramente visible: sale del ángulo de esta misma pared, para retorcerse y moverse según la imagen difundida, la de un canal de noticias 24 horas.

Si los medios de comunicación, así como los estudiosos de este campo, todavía separan las cuestiones ligadas al contenido de las que conciernen a los dispositivos que dan acceso a él, este no es el caso.

Wave

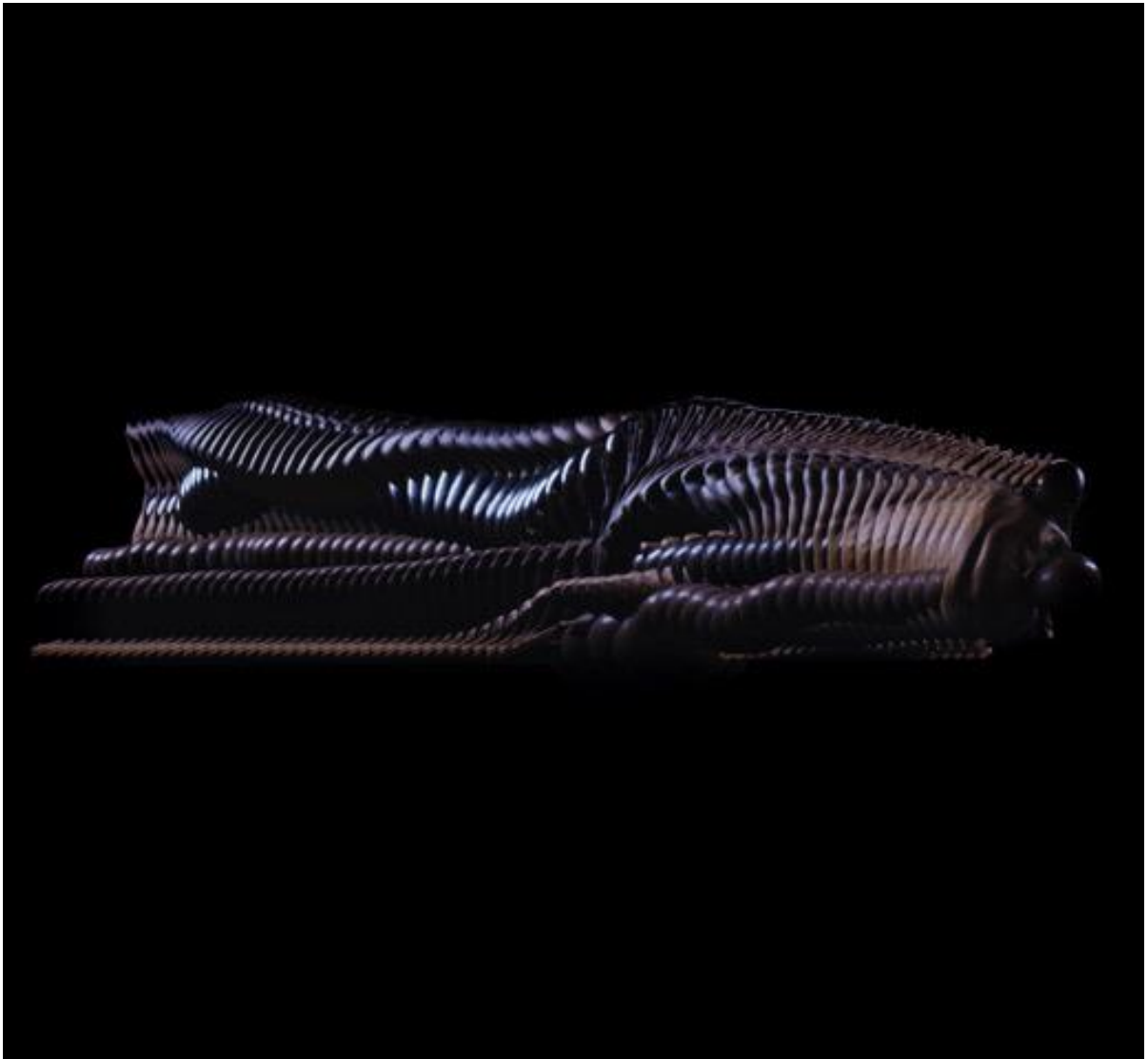
Bart Hess

Película de RV

Una psicodélica película de danza inmersiva

Bart Hess presenta "Wave", una película de danza psicodélica e inmersiva, en la que el cuerpo de un bailarín se manipula mediante la repetición, el retardo y el reordenamiento de los fotogramas. Se crea así una coreografía en la que la historia de un movimiento produce un nuevo tipo de organismo. Una coreografía de grupo interpretada en solitario. Cada movimiento afecta a la forma general del grupo. El pasado de los bailarines se transforma para convertirse en su sombra directa.

"Wave" es un filme que, gracias al uso de 360°-3D, es más que una película que puede verse a distancia. El uso de la RV ofrece al espectador la oportunidad de ser un observador inadvertido que controla visualmente el tiempo y puede actuar como director de los movimientos y la coreografía. Se añade una dimensión extra mediante el uso de la manipulación digital, que puede provocar emociones como, por ejemplo, la claustrofobia, la euforia o la sorpresa.



Future Creature

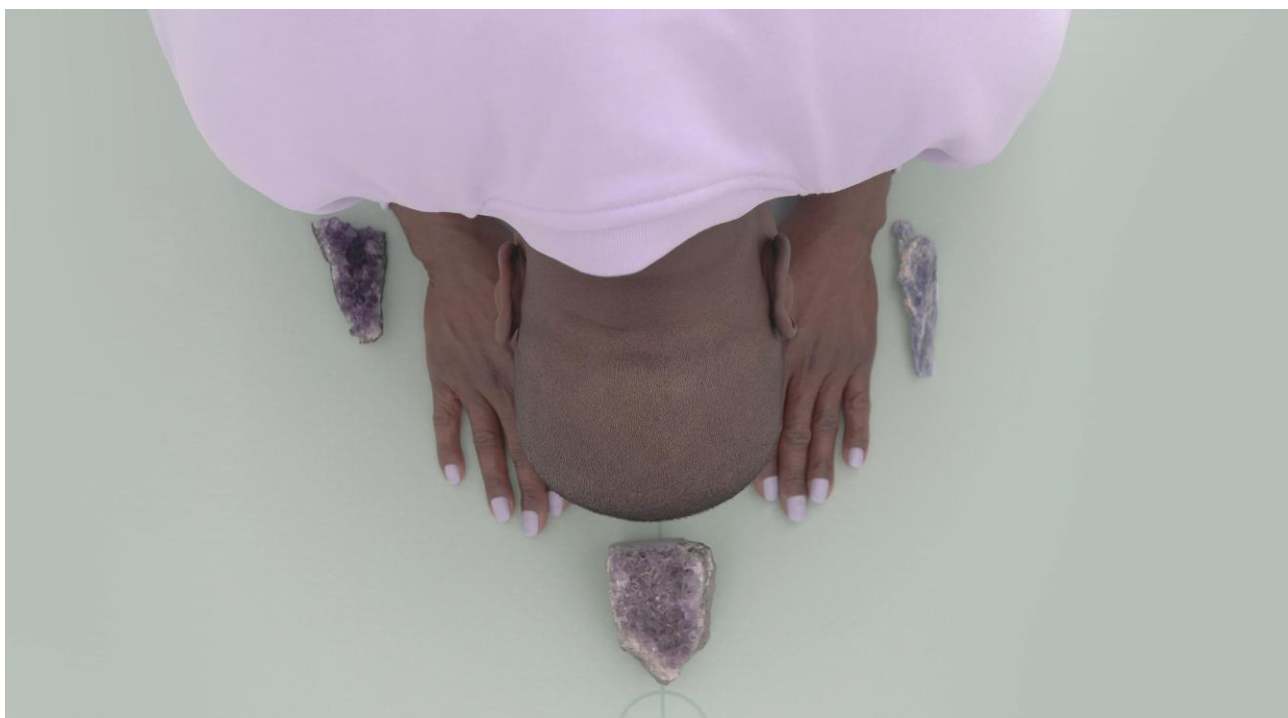
Mit Borrás

ESTUDIO 7

Art director Rachel Lamot

La instalación invita a reflexionar desde una perspectiva artística, intelectual, cultural y científica sobre la sociedad y el ser humano y su relación con la naturaleza, el progreso tecnológico y la idea de futuro. Future Creatures habla en esencia de las dinámicas y singularidades de las complejas relaciones que la Humanidad desarrolla actualmente con la Tecnología y la Naturaleza, centrándose en los campos del Arte y Ciencia y su relación con el Neo Chamanismo y las criaturas del futuro, modernos monstruos que desarrollan un nuevo folklore. La exposición trata de las premoniciones y fantasías de la Humanidad sobre un Futuro cercano y recurre directa y formalmente a los lenguajes y motivos de la ciencia ficción, que puede entenderse como una forma muy valiosa de describir la modernidad.

La obra dialoga con el público sobre los Androides, Nuevos Fantasmas y Diosas, Criaturas de un Futuro alternativo en el que la Naturaleza, la Tecnología y los humanos están en perfecto equilibrio.

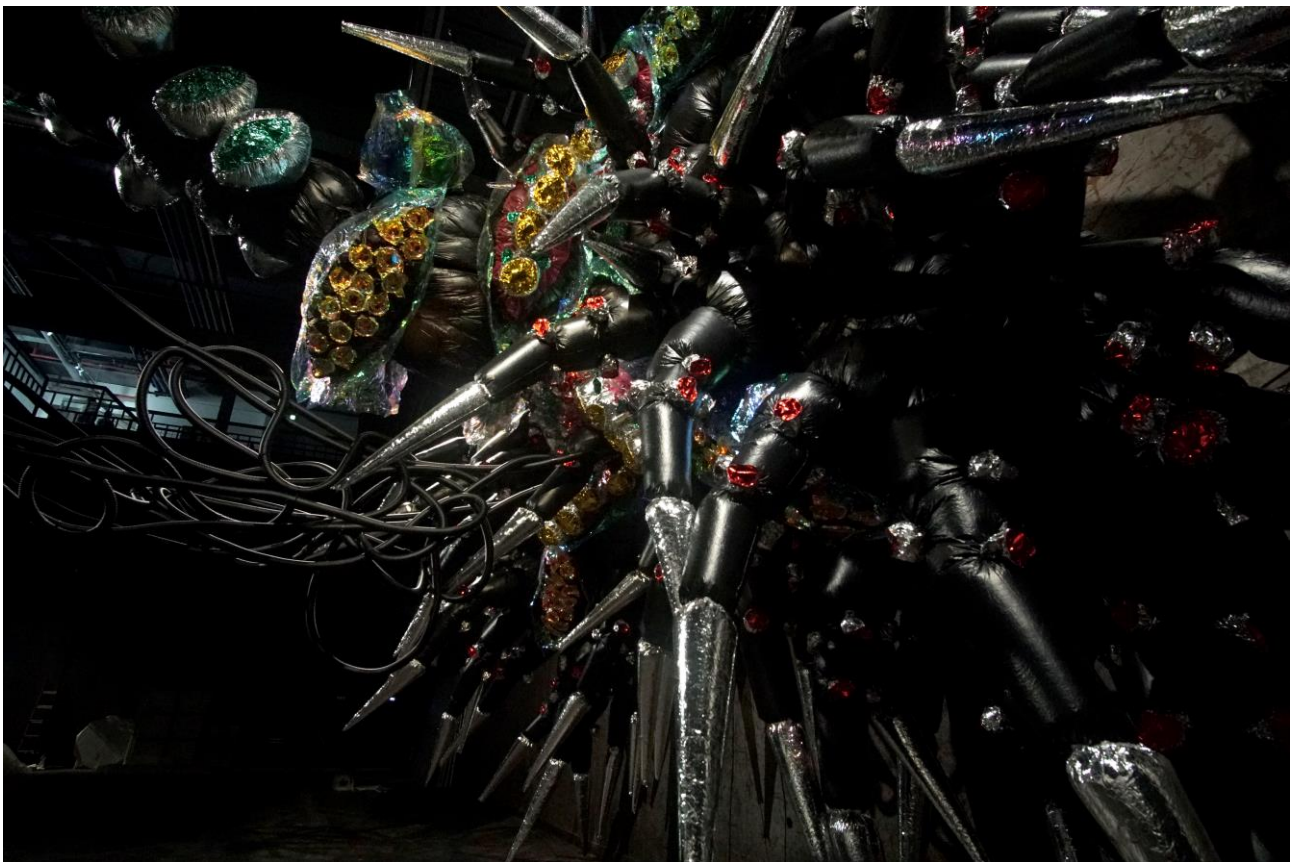


CREATURE 2024

Lee Byungchan

ESTUDIO 3

Lee Byungchan crea gigantescos monstruos de plástico animados por su propia respiración. El exceso de producción de objetos de plástico está devorando poco a poco nuestro planeta y nuestros ecosistemas. Las nuevas ciudades proporcionan la materia prima para su labor. Al responder a las leyes del mercado, la sociedad de consumo parece atrapada en un ritmo de producción que parece imposible detener, generando un flujo continuo de contaminación plástica que se descompone. Transportados por los vientos y las corrientes oceánicas, los microplásticos se abren paso hasta el corazón del planeta, en los minerales, pero también en los organismos vivos, extendiéndose de organismo en organismo a través de las múltiples ingestas.



reconFIGURE

Espacio de artes inmersivas/ZHdK

ESTUDIO 4



reconFIGURE es una instalación en tiempo real que explora cómo los cuerpos humanos son reinventados por máquinas informáticas. Estudia la confianza que depositamos en la precisión de los sistemas mecánicos y el humor y la confusión que experimentamos cuando estas máquinas no consiguen crear representaciones exactas de nosotros. La imagen frontal del visitante es captada primero por una cámara y, mediante aprendizaje automático, se transforma de una imagen 2D en un avatar 3D animado en cuestión de segundos.

A través de la proyección en la pared y una inquietante atmósfera sonora, estos *doppelgaengers* o dobles parecen moverse gradualmente como extrañas criaturas en un acuario, donde fuerzas ocultas los lanzan de un lado a otro como muñecos de trapo. A medida que los visitantes se encuentran con sus yoés reanimados en las pantallas, son testigos de las mutaciones generadas por los procesos de la máquina. Así, a través de la transformación de los cuerpos mediante sistemas de Inteligencia Artificial cada vez más encriptados, reconFIGURE investiga cómo vamos a distinguir entre nuestra propia imagen y la imagen reinventada por las máquinas.

The Ghosts of the sideshow

Geoffrey Lillemon

Sala de Cristal

<https://commercial.geoffreylillemon.com>

Performance de monstruos con Inteligencia Artificial holográfica

La obra se presenta en un viejo escenario de madera que se manipula con el efecto Pepper's ghost (el fantasma de Pepper) para mostrar monstruos generados por Inteligencia Artificial que realizan diferentes actos mostrados como hologramas fantasmales ante un público en directo. Para crear esta ilusión holográfica se utiliza una técnica llamada El Fantasma de Pepper, una técnica de ilusionismo que utiliza un espejo, cuyo nombre le viene dado por el científico John Henry Pepper.

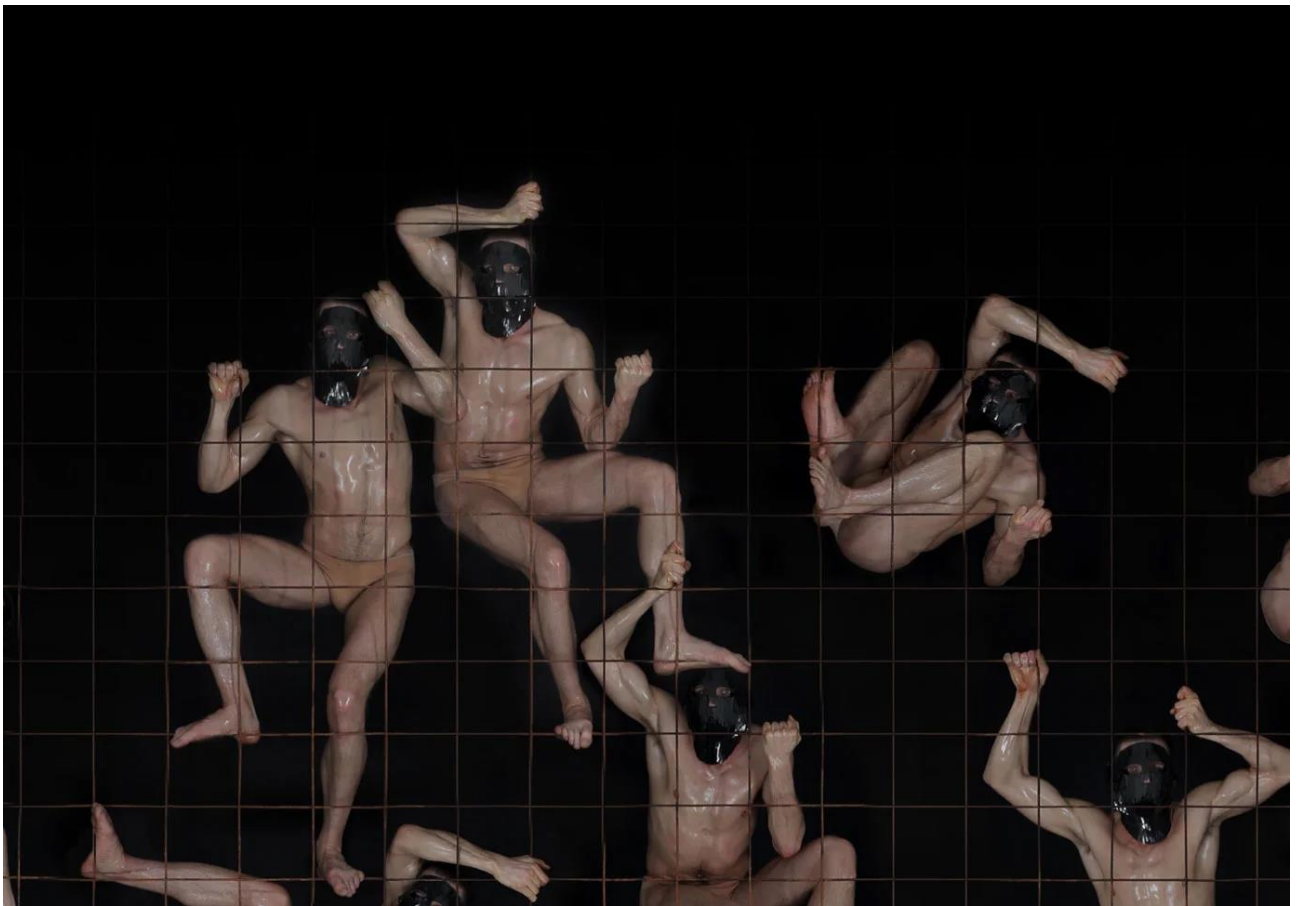


Caged

Bart Hess

ESTUDIO 5

Para la exposición *Monsters in Fashion*, Hess diseñó *Caged*, una instalación inmersiva creada mediante una proyección de 360 grados en La Gaité Lyrique, de París. La obra de Bart Hess tiene un lado oscuro inconfundible, pero a menudo se balancea intencionadamente en un delicado equilibrio entre lo atractivo y la repugnancia. En el caso de *Caged*, el lado amenazador gana la partida. Los visitantes entran en una especie de jaula de tiburones que es atacada por criaturas humanoides. Tienen un aspecto similar, pero su tamaño varía de humano a gigante. La diferencia de tamaño tiene un efecto distorsionador. Grandes y pequeños se arrastran por una rejilla, buscando una salida. Los visitantes se sienten a la vez protegidos y amenazados. Aunque, ¿puede que los papeles estén invertidos y seamos nosotros los prisioneros?



Gong

Félicie d'Estienne d'Orves

ESTUDIO 6

La instalación consiste en un gran gong de luz, con proyecciones concéntricas de colores e intensas vibraciones sonoras. El gong está animado por ondas largas y progresivas. El efecto hipnótico se sitúa entre lo visible y lo invisible. El gong concentra una energía misteriosa y perturba la percepción física. Se confunden el universo íntimo y las emociones.

