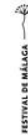




SALA DE EXPOSICIONES  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



Málaga de Festival

**Artista: Ana Morales**

**Exposición: “Dungeon Boogie”,** integrada en **MaF 2020** (Málaga de Festival- Festival de Málaga Cine en Español 2020)

**Lugar: Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga.** Acceso por Plaza El Ejido, 1. 29071. Málaga.

**Inauguración: Jueves 20 de febrero de 2020, 19:00 hs.**

**Horarios y duración: de 9 a 13:30 hs. y de 16 a 20:30 hs., de lunes a viernes. Del 20 de febrero al 27 de marzo de 2020**

**Comisariado: Blanca Montalvo / Carlos Miranda**

**Contactos:**

Ana Morales: **664682487**, [anamoralesruiz1@gmail.com](mailto:anamoralesruiz1@gmail.com)

Blanca Montalvo (comisaria): **665215061**, [blanca.montalvo@gmail.com](mailto:blanca.montalvo@gmail.com)

Carlos Miranda (comisario + coord. Sala): **630171627**, [cmiranda@uma.es](mailto:cmiranda@uma.es)

La Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga y MaF 2020 (Málaga de Festival/Festival de Málaga) presentan *Dungeon Boogie*, una gran instalación inmersiva de la artista **Ana Morales**, que ha sido coproducida por ambas entidades. Este proyecto es un *environment* interactivo tan lúdico como irónico a partir de las subculturas de internet de dormitorio, de los videojuegos y de karaokes y su proceso de conversión en reliquia. El montaje está compuesto mediante una producción interdisciplinar (esculturas, fotografías, sonido, instalación, cerámica, etc.) que 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. A medida que el espectador recorre la sala, observa cómo la artista también desdobra su identidad una y otra vez para convertirse en muñeco del videojuego, cantante *idol* o imagen de poster publicitario.

Así, el imaginario de la exposición se articula por medio del videojuego que da nombre a la exposición, pieza que subvierte el juego tradicional de plataformas por medio de su parodia y fragmentación. Una exploradora (la propia artista) avanza frente a un muro en medio de la selva, al tiempo que recoge monedas que accionan vídeos, capturas de pantalla y canciones. Ana Morales entiende el concepto de juego como una máquina que transforma la sincronía en diacronía en tanto que rompe con pasado y presente para generar acontecimientos, estableciendo una narrativa no lineal y difusa. En el suelo, una “manada” de monitores reproducen en *streaming* lo que el espectador, transformado en jugador, está haciendo en la pantalla, proceso por el cual sus aventuras privadas se convierten en una suerte de salvaje épica compartida. Un segundo vídeo articula la otra parte de la sala. En este caso, se trata de un *videoclip* en el que la artista disfrazada con un estilo a medio camino entre la *idol* japonesa y la cantante de los 90, baila en compañía de un grupo de chicos. A pesar de que se trata de un vídeo promocional del juego, nada en él nos lo recuerda. En frente de la pantalla donde se reproduce la grabación, un escenario vacío nos alerta de que hemos llegado demasiado tarde al *show*. Sobre la plataforma donde están los micrófonos y el altavoz, una pantalla con letras anima al espectador a unirse al karaoke. Y en un tercer plano espacial, una gigantesca mantis religiosa, piezas cerámicas de tonos metálicos, estanterías con objetos personales o muñecas anime de coleccionista, sumergen a la audiencia en un paródico universo virtual a medio camino entre la vivencia personal, la arqueología tecnológica y el absurdo de la industria del entretenimiento. Esta exposición, comisariada por Blanca Montalvo y Carlos Miranda, está acompañada de una publicación monográfica con textos de la artista e investigadora Delia Boyano y de la propia autora.

**Ana Morales** (Málaga, 1996), Graduada en Bellas Artes por la Universidad de Málaga (2018), donde también ha obtenido el Máster en Producción Artística Interdisciplinar (2019), presentó su primera una exposición individual, *>BEDROOMPATTY*, en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Granada (2018), y ha participado en numerosas colectivas y ferias como *INT19* (CCP María Victoria Atencia, Málaga, 2020), *MálagaCrea 2019* (La Caja Blanca, Málaga, 2019), *Ratitas Bonitas* (Feria Art&Breakfast V, Málaga 2019), *Punto de partida* (Sala de Exposiciones del Rectorado UMA, Málaga, 2019), *Summer Local Champion Party* (La Caja Blanca, Málaga, 2019), *LOUD PLACES* (Estudio 22, Logroño, 2019), *ARTE APARTE XI* (Centro Cultural de la Carolina, Cádiz, 2019), *EXFORMA* (Facultad de Bellas Artes de Sevilla, Espacio Laraña, 2018), *Exposición del I Congreso de Mujeres Artistas Tecnólogas* (Ateneo, Valencia, 2018), *Habitación 305* (Feria Art & Breakfast IV, Málaga, 2018), *Sweet Dreams. Sueños y acciones*. Museo Carmen Thyssen /Art & Breakfast IV, Málaga, 2018), *Festival de arte* (La Casa Amarilla, Málaga, 2018), *Algo más alegre V* (Espacio Esto antes era campo, Madrid, 2018), La obra de mi amigo mal (exposición pop-up en domicilio particular, Málaga, 2018), o *Tirando la casa por la ventana* (exposición pop-up en domicilio particular, Málaga, 2018), entre otras.