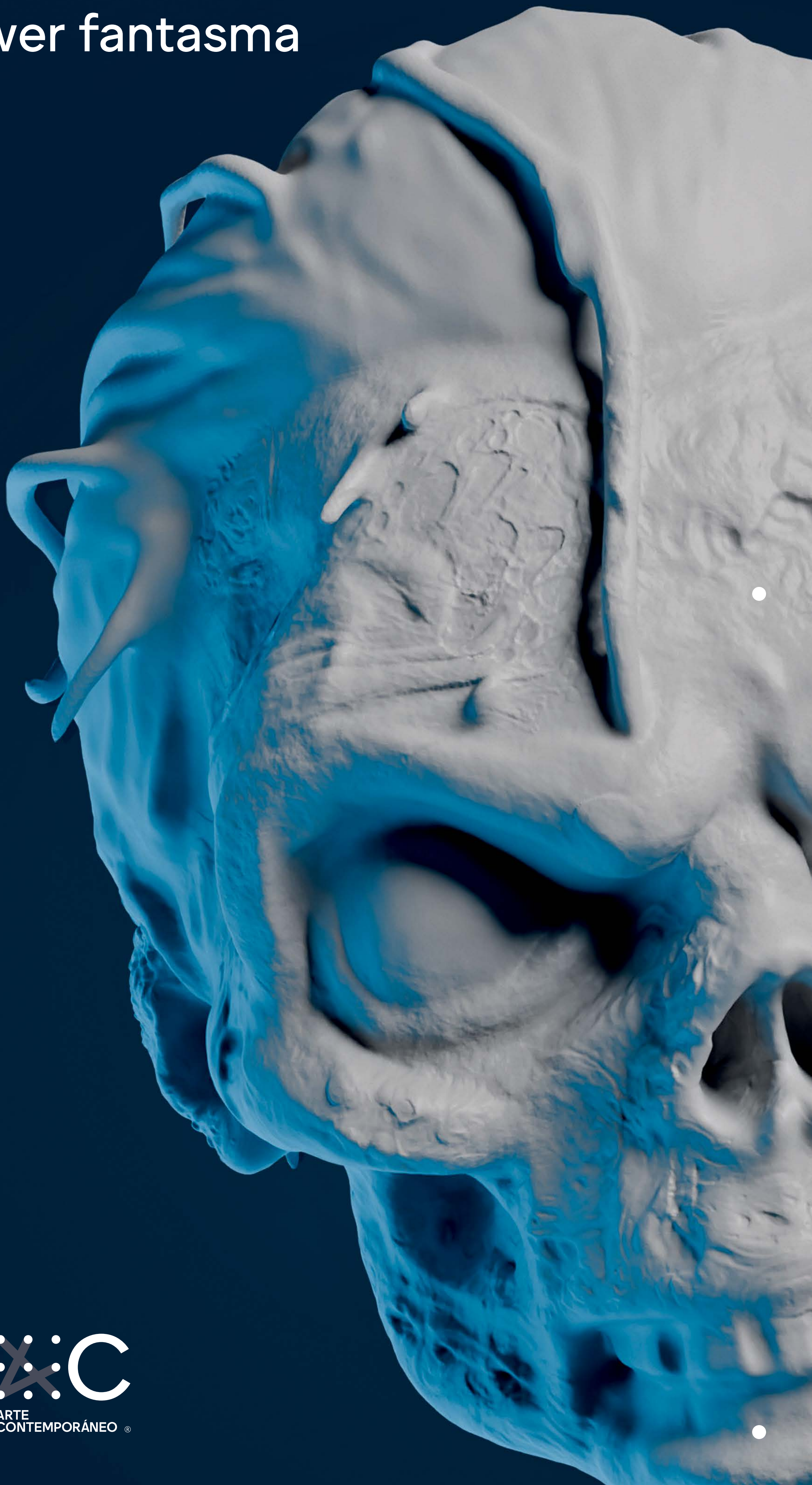


Hoja de sala

Andrew Roberts

Cadáver fantasma



Contenido

Sobre la exposición

Sobre el artista

Plano del museo y del área de exhibición

Cadáver Fantasma

Créditos de la exposición

Presentamos la información de la exhibición en este soporte interactivo para que te acompañe antes, durante y después de tu visita. También la puedes consultar directamente en las salas de exhibición.



Sobre la exposición

En su práctica artística, Andrew Roberts (Tijuana, 1995) utiliza *softwares* de desarrollo de videojuegos y modelado 3D para construir universos ficcionales a partir de investigaciones sobre arquetipos culturales presentes en el cine comercial, en géneros literarios de horror y fantasía, en diversas modalidades del juego de rol y en otras manifestaciones de la cultura globalizada. Los proyectos del artista se apropian de las formas de producción digital para *hackear* sus tecnologías y, a la vez, abordan dinámicas de la frontera México-Estados Unidos y otros aspectos del capitalismo tardío que determinan la percepción y relación con el mundo.

Cadáver fantasma, una videoinstalación producida para el MUAC, construye la ficción de un apocalipsis zombi sucedido en 2006. Cuatro adolescentes en forma de muertos vivientes dan cuenta del cataclismo a partir de referencias de la cultura popular y el contexto sociopolítico de la primera década del siglo XXI en Tijuana y el norte de México. Esta pieza explora la conformación de una sensibilidad generacional y su vínculo con la muerte como entidad espectral en las programaciones mortíferas del mundo virtual, así como en su repercusión sobre los cuerpos de carne, marcada por un contexto de violencia exacerbada por la guerra, el narcotráfico y los sistemas económicos cimentados en la muerte.

Sobre el artista

Andrew Roberts

Tijuana, 1995

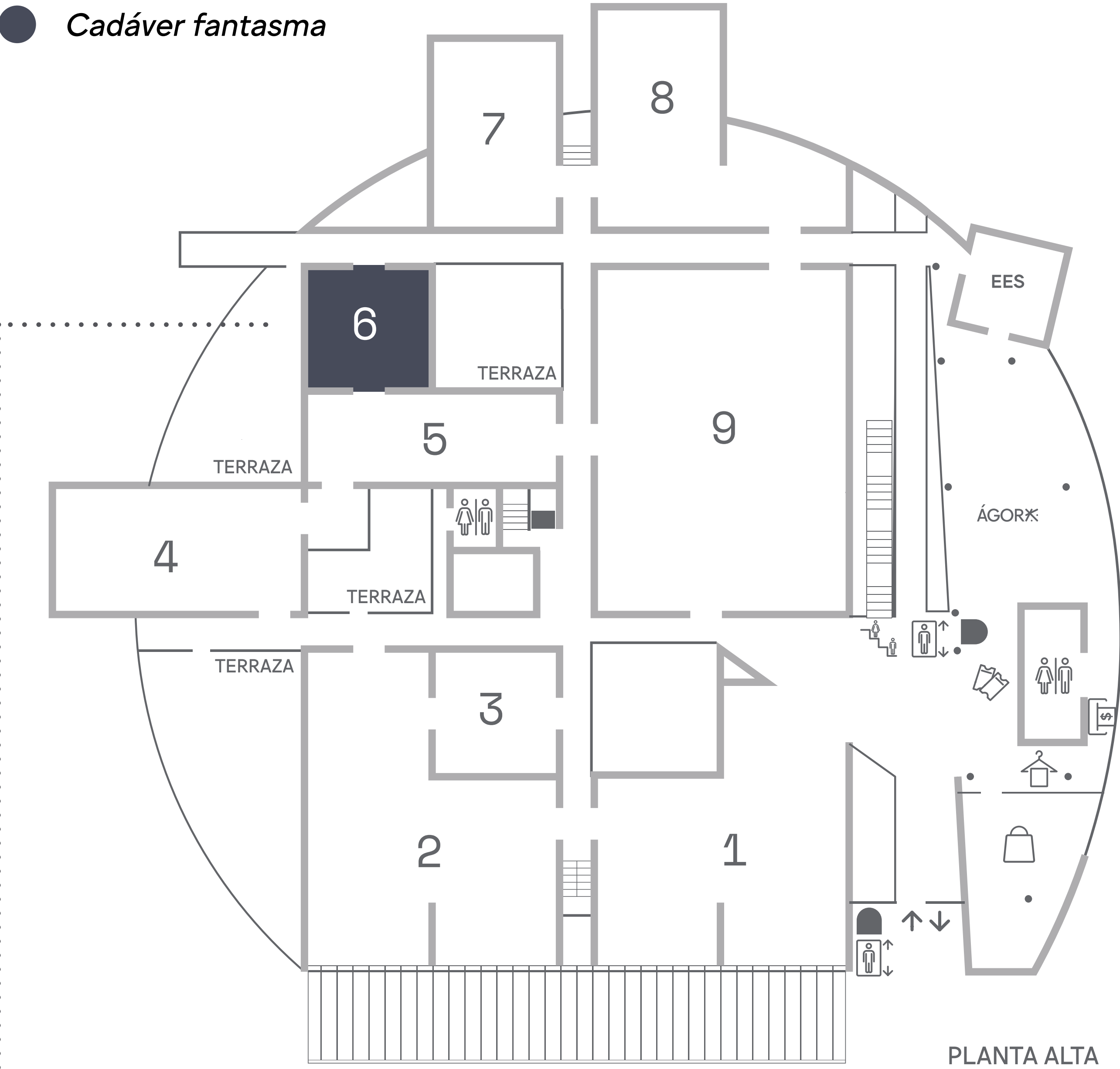
Vive y trabaja en Ciudad de México. Su práctica se ha desarrollado mediante la construcción de mundos y el juego de rol, creando narrativas que toman la forma de instalaciones inmersivas, compuestas por animaciones digitales, objetos y poesía. Su trabajo mina la historia de los monstruos y la dimensión material del terror y explora principalmente sistemas económicos cimentados en la muerte, el uso de artefactos culturales como instrumentos de violencia, la gamificación de la industria armamentista, y dinámicas espectrales de la zona fronteriza México-Estados Unidos. Ha presentado exhibiciones individuales en las galerías Pequod Co. y House of Chappaz. Su obra se ha mostrado colectivamente en la Bienal del Whitney: Quiet As It's Kept (2022), la 7ª Bienal de Atenas: Eclipse (2021), el Museo Jumex (2021) y el Museum of Contemporary Art San Diego (2018). En 2025, el SCAD Museum of Art presentará su primera exhibición individual de museo en Estados Unidos, y su obra forma parte de la selección a participar en la 36ª Bienal de São Paulo. Ha recibido premios de adquisición en dos ediciones del Encuentro Nacional de Arte Joven (XLI y XXXIX), en la III Bienal Nacional del Paisaje, en la 7ª Bienal Internacional de Arte Universitario, y ha formado parte del programa Jóvenes Creadores del Fonca en dos periodos (2019-2020 y 2022-2023). En 2017, junto a Mauricio Muñoz, fundó Deslave, un espacio dirigido por artistas que operó desde Tijuana hasta 2023.



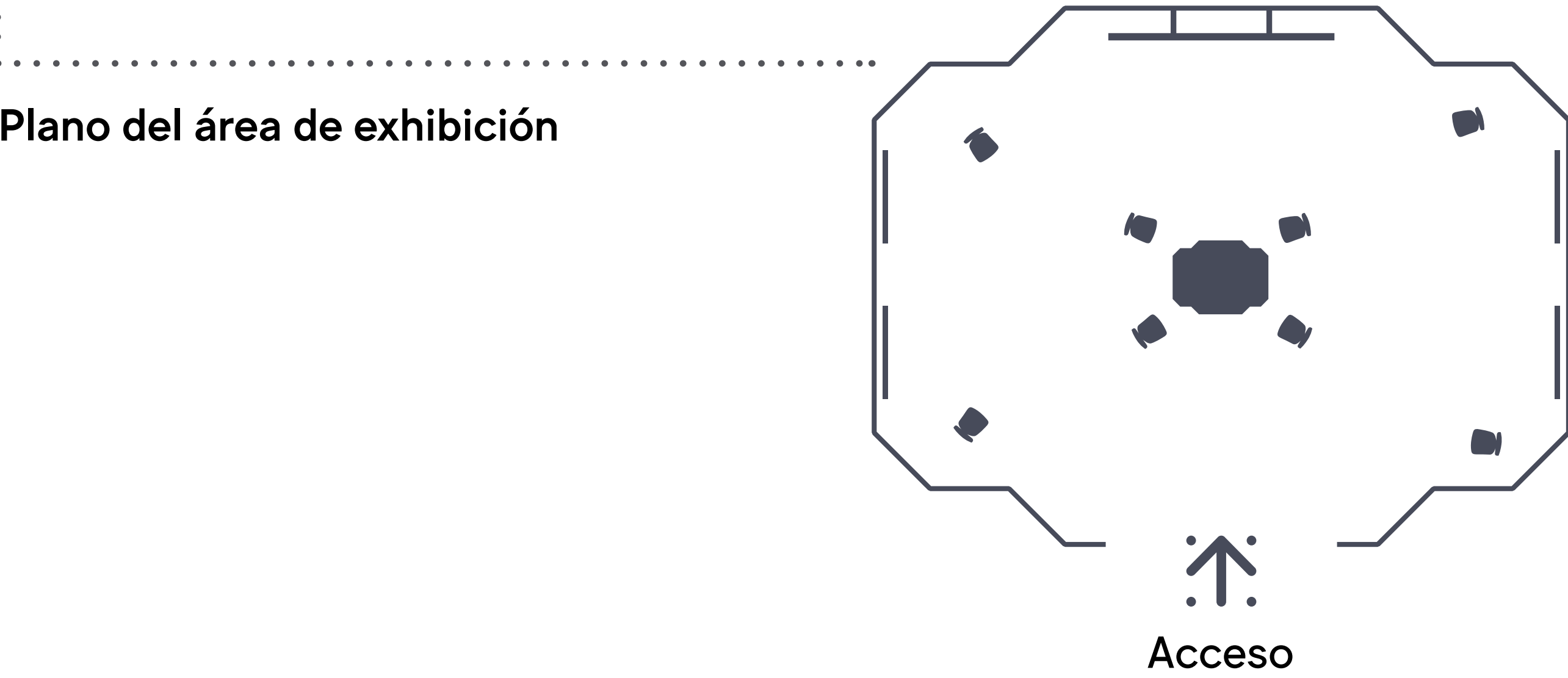
Plano del museo

Área de exhibición

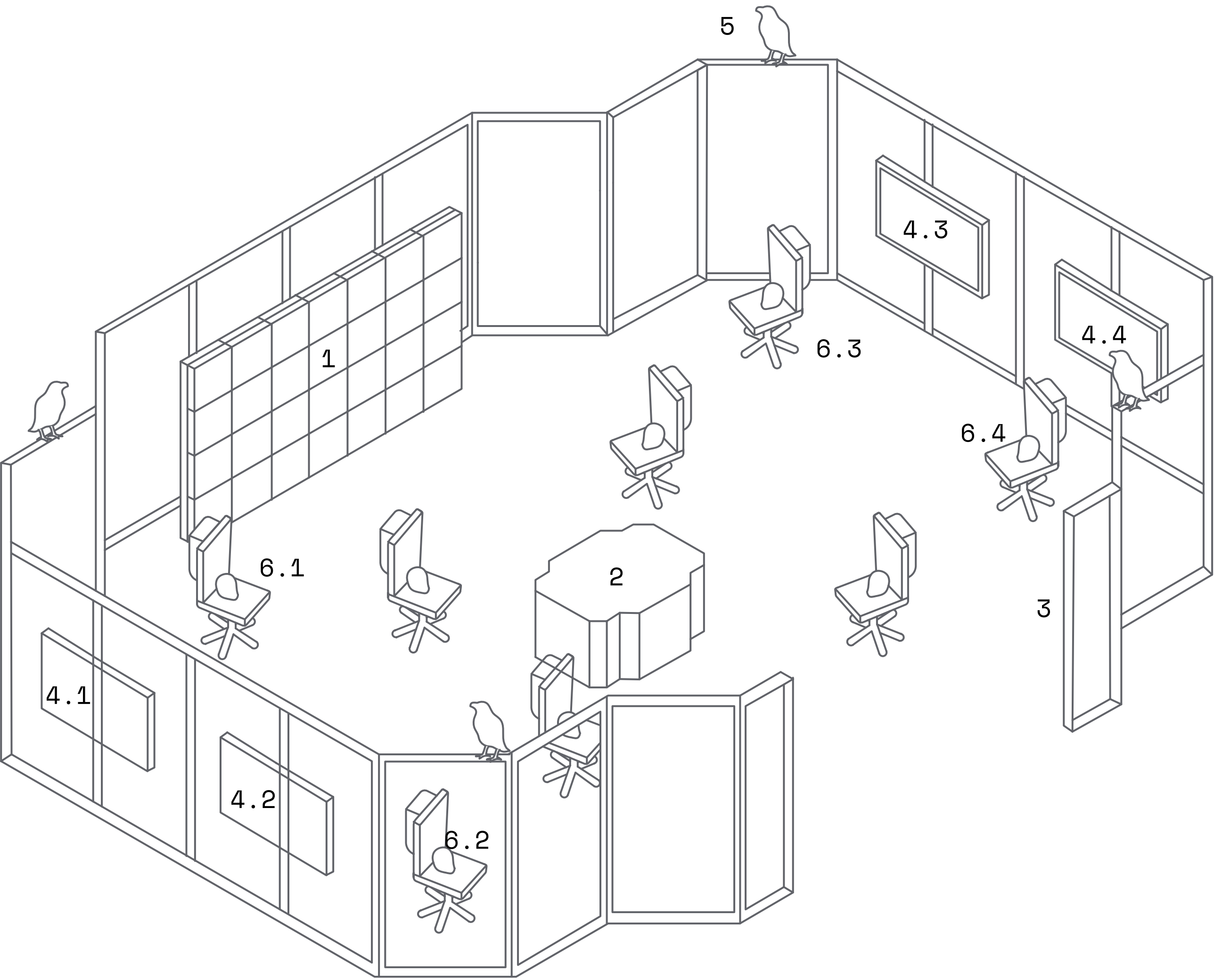
● *Cadáver fantasma*



Plano del área de exhibición



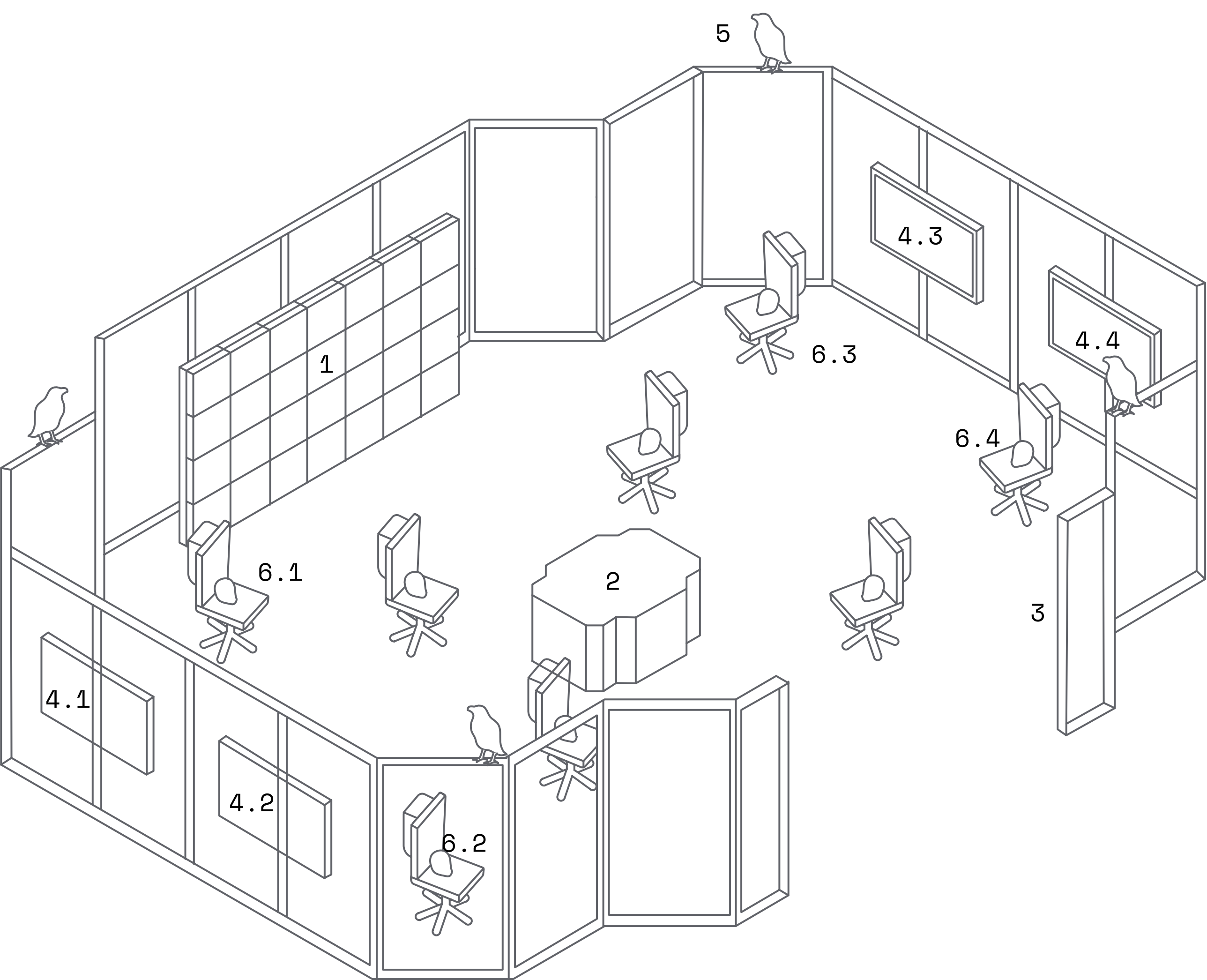
Cadáver fantasma



1. *Cadáver fantasma*, 2025
Video
Animación digital 4K, color, sonido
24’
Música de Espectro Caudillo (Reuben Torres)
Cortesía del artista y Pequod Co.

Un apocalipsis zombi terminó con el mundo en el año 2006. Cuatro *gamers* adolescentes han resistido al cataclismo en forma de muertos vivientes y se presentan en este video como vestigios del colapso. Los personajes viven en un presente doble: uno en el que son testigos del fin del mundo, y otro modelado a partir de la violencia exacerbada que se vive de este lado de la pantalla. Conjuntando referencias al álbum *The Black Parade* de My Chemical Romance, al lanzamiento del PlayStation 3 y al contexto sociopolítico de la frontera, la pieza dibuja la conformación de una sensibilidad generacional. El video se estructura a partir de un poema dividido en cuatro cantos, cada uno dedicado a un modo de entender la muerte. “Cuervos en bucle” hace referencia a la incertidumbre de habitar un mundo dictado por sus necropolíticas. “Necromancia algorítmica” explora las formas tecnológicas de programación de muerte, acelerada por algoritmos en simuladores de guerra y videojuegos. En “Demontología Doom Slayer” el misticismo sirve para develar misterios de los códigos mortíferos encriptados en los lenguajes digitales. Y el último, “Invocación no muerta”, se vincula con formas teóricas de entender la muerte como vacío, hiperobjeto, programación e ingeniería. Cada capítulo muestra una forma distinta de convivencia de los personajes, ya sea desde lógicas corporales individualizadas o colectivas, cifradas mediante el juego, la música, el baile y la eventual indolencia del cuerpo.

Cadáver fantasma



2. *Círculo de invocación: más allá de tu muerte, un día, la Tierra gira en el cielo*, 2025

Instalación

Impresión 3D en PLA con pintura automotriz, impresión 3D en resina, sillas, mochilas y tablero
Cortesía del artista y Pequod Co.

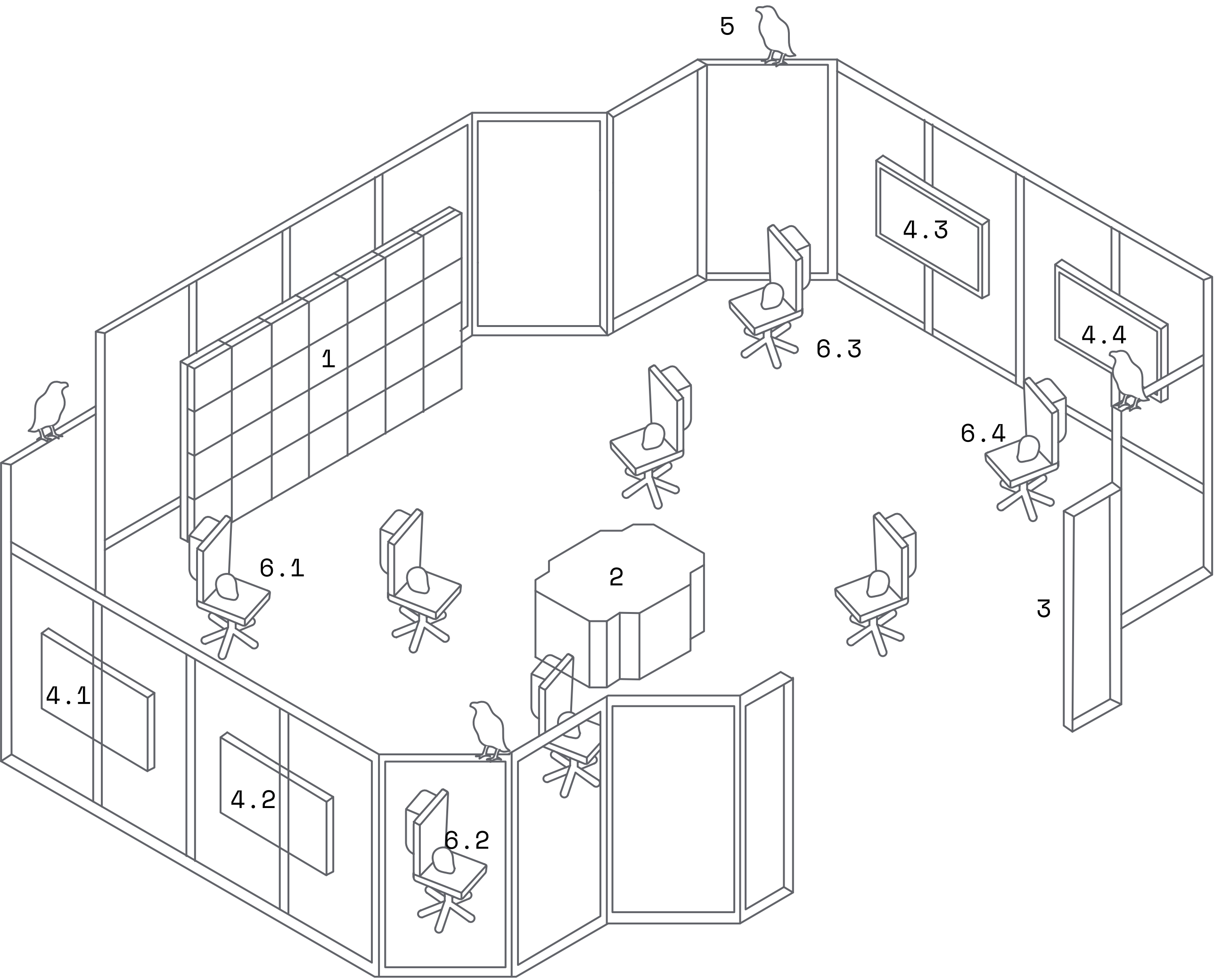
Un tablero de juego de mesa, al estilo de Calabozos y Dragones, toma la forma de la estructura que rodea la sala. Así como los mapas que aparecen en la esquina de la pantalla en los videojuegos, esta réplica del espacio establece una relación metafórica entre el espacio generado por vías digitales y el material. El tablero está rodeado por sillas con mochilas colgadas en los respaldos y miembros amputados de cuerpos zombis. El artista utiliza este gesto para evocar a los cibercafés donde, después de la escuela, los estudiantes se reunían a jugar videojuegos: un espacio físico compartido que se desdobra al interior de las consolas y computadoras, donde se multiplica la convivencia en su interacción digital. La composición central genera un vínculo enrarecido entre el juego en su dimensión virtual y la emulación de un juego de mesa presencial, para trazar vínculos con un modo de comprender la violencia y la muerte.

3. *Caja negra: ultra-necro-ingeniería, híper-necro-juego, mega-necroocultismo*, 2025

Estructura de metal
Cortesía del artista

Alrededor de la pantalla, una estructura de metal evoca una suerte de cuartel militar o una nave espacial propia de un videojuego de *survival horror*. El material metálico de la barda perimetral que contiene la instalación hace referencia a los espacios donde suceden las historias de terror real en el norte de México: las industrias maquiladoras o las morgues del Estado. El artista materializa la forma de un interior digital en el espacio de exhibición para generar la siniestra impresión de sentirse dentro del juego al mismo tiempo que nos mantiene fuera de él, generando un reconocimiento de la falta de agencia en la dimensión de lo que se cree real.

Cadáver fantasma



- 4 . 1 . *Necromancia algorítmica: órganos colapsan a procesador, 2025*
- 4 . 2 . *Necromancia algorítmica: cuadras el ojo con el pixel, 2025*
- 4 . 3 . *Necromancia algorítmica: los polígonos sobre tu cuerpo se derriten, 2025*
- 4 . 4 . *Necromancia algorítmica: qué confuso placer el metal que se aferra a tu carne, 2025*

Videos
Animación digital 4K, color, sonido
1’
Cortesía del artista y Pequod Co.

Cuatro pantallas presentan imágenes que asemejan pinturas de bodegones en movimiento, al modo de vánitas barrocas. Este género pictórico contrastaba objetos materiales, asociados a placeres mundanos, con referencias a la muerte. Su finalidad era dar cuenta de la vacuidad de la vida frente a la inminencia de la muerte. En la pieza de Roberts, estas vánitas contemporáneas, presentadas como tableros animados, muestran imágenes de los espacios interiores desde los cuales los gamers zombis del video *Cadáver fantasma* convivían con otros jugadores. En el repliegue al interior doméstico, causado por la violencia en las calles previa al apocalipsis zombi, las imágenes dejan ver un poco de la personalidad de estos cuatro personajes a través de los objetos en sus espacios propios: figuras coleccionables, controles de videojuegos, basura, dispositivos de reproducción de mp3 o instrumentos musicales.

- 5 . *Cuervos en bucle: qué horror despertar en la noche, 2025*
- 4 impresiones 3D en PLA
Cortesía del artista y Pequod Co.

- 6 . 1 . *Demontología Doom Slayer: moscas de silicio comen tu carroña, 2025*
- 6 . 2 . *Demontología Doom Slayer: el petróleo excede malicia, 2025*
- 6 . 3 . *Demontología Doom Slayer: fondos negros que emanan render, 2025*
- 6 . 4 . *Demontología Doom Slayer: mecánica bio-infernal, 2025*

Impresiones 3D en PLA con pintura automotriz, sillas y mochilas
Cortesía del artista y Pequod Co.

Créditos de la exposición

Exposición organizada por el Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM

Curador adjunto MUAC: Jaime González Solís
Diseño museográfico MUAC: Byron Franco Vallejo
Diseño multimedia MUAC: Salvador Ávila Velazquillo

Agradecemos a las personas e instituciones cuya generosa colaboración hizo posible esta exposición:

Guadalupe Phillips, Aline Salem y Alberto Simón, Carolina y Alfonso Castro, Inés y José Gilly, Viviana y Lorenzo Ortiz, Montse Montalvo y Alex Maya.

Pedro Barrios, Espectro Caudillo (Reuben Torres), Regina de Con Cossío, Mau Galguera, María García Sainz, Natanael Guzmán, Alicia Macías, Diana Mariani, Mauricio Muñoz, Montserrat Pazos, Catalina Pérez, Sayak Valencia.

Pequod Co.

Enlaces MUAC: Kelly Arista González, Gabriela Arellano Orozco, Paula Mariana Castellanos, Axel Eduardo Cervantes Hernández, Emilia Colín Salazar, Ximena Durán Mendéz, Carlos Jesús Espinosa Rojas, Diana Laura Flores Gutiérrez, Daniela Licea López, Karla Daniela Licea López, José Antonio Lorenzini Guerrero, Karla Jimena Martínez Elizalde, Ilse Maribel Mendoza Aguilar, Jacqueline Miranda Acosta, Antonio Morales Ramírez, Isaac Murillo López, Ubaldo Negrete Serralde, Katherinne Rojano Rivera, Alexia Rosales Reyes, Valeria Sánchez Amador, Melanie Belén Suárez Vázquez, Andrea Natali Vázquez Gallardo, Ángela Silvana Villalobos Noguerón, Katia Villegas Ramírez.

Agradecemos el apoyo de los trabajadores que vigilan y resguardan las exposiciones del MUAC.

Esta exposición muestra imágenes que pueden resultar sensibles para algunas personas. Recomendamos discreción en caso de venir acompañado de menores.

Todas las vistas de exhibición son cortesía del MUAC, a menos de que se indique lo contrario.

Cadáver fantasma
03.05.2025 – 30.11.2025

Horarios:
Miércoles a domingo
11:00 a 18:00 h

 muac.unam.mx

 @muac_unam

 @museo_muac

 @MUACunam

 MUAC Museo Universitario de Arte Contemporáneo

 MUAC Museo Universitario de Arte Contemporáneo



PATRONATO
MUAC

Bloomberg



CINCO M DOS



ORTE19
PROMOTORA DE HOTELES



UNAM
Nuestra gran
Universidad