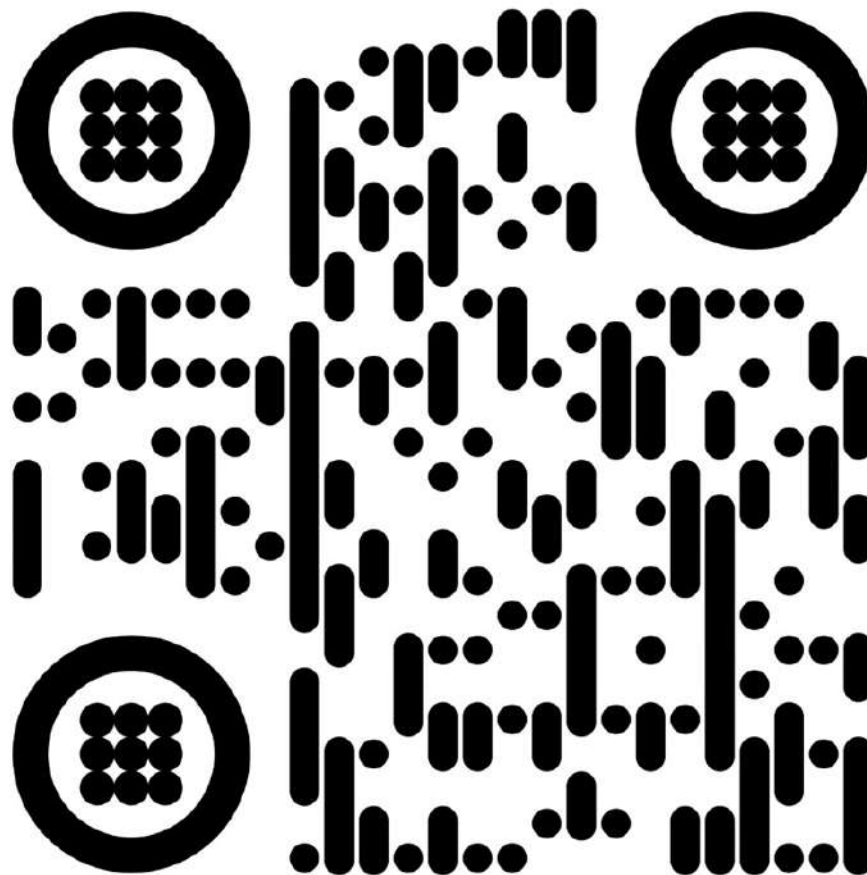


☒ GALERÍA REBELDE

[www.galeriarebeldegt.com](http://www.galeriarebeldegt.com)

∇ GALERÍA  
REBELDE

presenta en su metaverso:



**"Portraits of an unknowable world"**

ZONAMACO 2022 - 9/02 - 13/02

## **“PORTRAITS OF AN UNKNOWABLE WORLD”**

La Galería Rebelde presenta para ZONA MACO 2022, una exhibición móvil en su propio Metaverso con la obra de cinco artistas latinoamericanos reflexionando sobre la tecnología y cómo nos relacionamos con ella de manera cotidiana.

“Portraits of an unknowable world” reúne el trabajo reciente de cinco artistas cuyo punto en común es el uso del aprendizaje automático, una técnica de inteligencia artificial que utiliza bases de datos para entrenar computadoras, con el objetivo de crear obras de arte generativas. Las obras de esta exposición nos invitan a experimentar y reflexionar a través de la realidad virtual sobre la manera en la que estas nuevas tecnologías se integran en la vida diaria de la sociedad.

De esta manera, esta exposición propone entender a la realidad virtual como la parte de lo real que se experimenta siempre a través de los sentidos, principalmente la táctilidad y la visión, y no como una dimensión alternativa.

Curaduría: Alonso Cedillo y Josseline Pinto

## **La Galería Rebelde - Zona Maco 2022**

La Galería Rebelde es una galería de arte basada en la Ciudad de Guatemala fundada por Jimena de Tezanos, directora creativa multidisciplinaria con un portafolio de más de 20 años en arte y diseño.

Inaugurada en 2019, la galería presenta una lista diversa de artistas contemporáneos latinoamericanos establecidos y emergentes, con un énfasis especial en artistas guatemaltecos. Manteniéndose fiel al espíritu de que el arte no tiene fronteras, La Galería Rebelde se ha centrado en exhibir su trabajo colectivo de artistas en ferias y plataformas de arte internacionales.

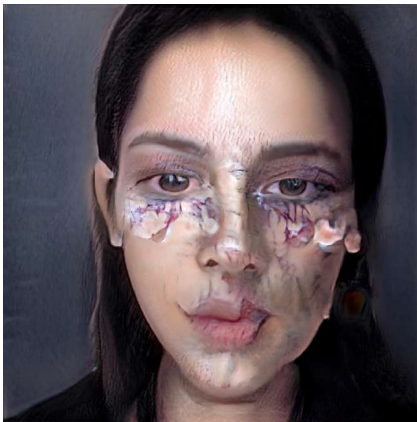
## **Fabiola Larios (Ciudad de México, 1986)**

Artista Interdisciplinaria con estudios en el programa The Knight Foundation Art + Research Center (A+RC), así como en cursos de especialización de Derrick Schultz, Andreas Reefsgard, Amor Muñoz y Jaime Lobato.

Su trabajo aborda los conceptos de identidad, vulnerabilidad y la representación del yo en Internet. Mediante el uso del aprendizaje automático, trabaja con la extracción de información e imágenes digitales, utilizando y manipulando el reconocimiento facial para abordar temas como la selfie, el internet persona, los avatares y el surveillance capitalism.

Ha realizado Live Acts y Videoperformance en Laboratorio Arte Alameda, Bikini Wax, Mana Contemporary Miami, Teatro de las Artes - Centro Nacional de las Artes CENART, Centro de Cultura Digital, Encuentro Tecnofeminista Cyborgrrrls y en el Festival Helloworld 2.0. Participó en ICONIC, la Primera Bienal de Cryptomoneda, What's your Handle? curada por Angelica Fuentes y en Artificial Realities NFT Exhibition en NYC curada por Ivona Tau.

Trabajó para artistas como Jaime Lobato y Paolo Cirio. Forma parte de Foundation y de AI Art Gallery de NeurIPS2020 (Sistemas de Procesamiento de Información Neuronal) curada por Luba Elliot. Ha impartido talleres en Centro de Cultura Digital y en School of Machines. Fue seleccionada para formar parte de la Generación 2021 de Jóvenes Creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes en México.



## **GLITTER GENERATED GANs (Series)**

Esta serie tiene como eje el uso del "glitter" como propuesta estética. Este elemento fue muy popular en "Geocities", un servicio de alojamiento web donde los usuarios seleccionaban un "barrio" para alojar su página web; su uso se extendió en redes sociales como Hi5, Myspace y Tumblr, también una plataforma de microblogueo. Artistas del net art utilizaban el glitter como parte del aesthetic de sus páginas web. Hoy en día algunas obras de arte físicas que se exhiben en ferias internacionales como Art Basel están utilizando el glitter como elemento artístico. Esta serie juega con el glitter digital y la inteligencia artificial en el metaverso como un NFT.



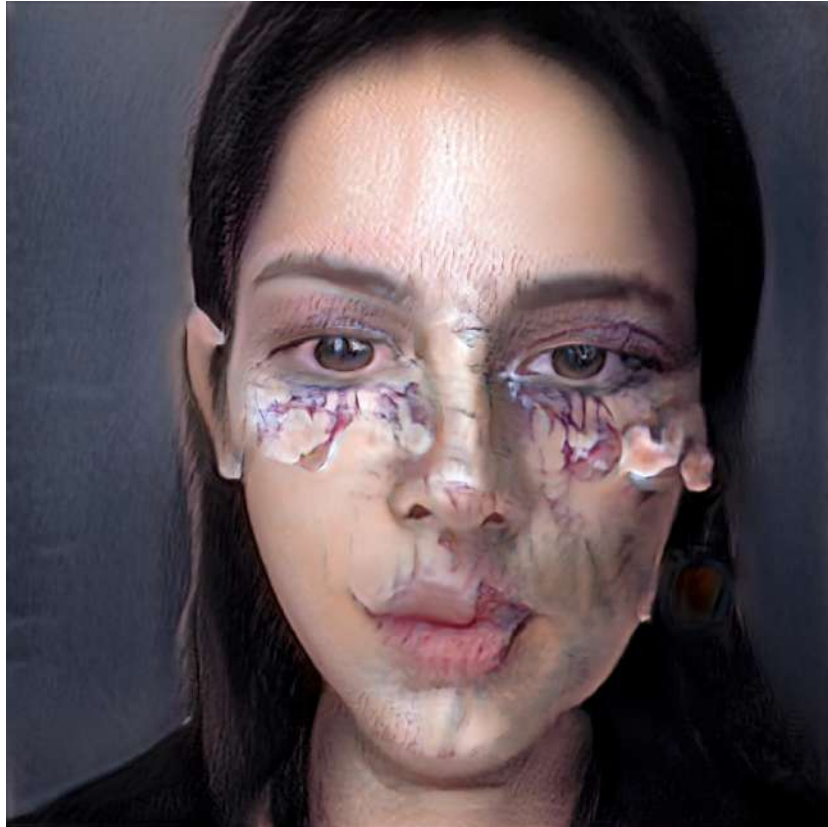
## **Inexistent Paris I**

La obra "Inexistent Paris" deifica la cultura de Internet que rodea a Paris Hilton, reflejando su iconicidad en las redes sociales. Como inventora del selfie, ha sido reproducida masivamente con más de 177.000.000 de resultados de búsqueda. El modelo artificial generado es posible gracias al profundo alcance de Hilton en la cultura de la belleza y la iconografía del retrato. La red de aprendizaje automático crea, además, selfies insólitas de la vida de Hilton: el que ella nos muestra y el que Internet obtiene a través de otras fuentes. La pieza encripta su legado en un objeto de Internet, un NFT, y ahora un personaje generado artificialmente.



## **Unknown Miss Universe**

La obra "Unknown Miss Universe" trata de los estándares de belleza que cambian y evolucionan continuamente. Los medios de belleza de hace 50 años son ajenos a las nuevas generaciones. Este modelo expresa un conglomerado de belleza generado por ordenador. Esta obra de arte no predice las próximas generaciones de Miss Universo. Esta obra es una enunciación informática de la belleza.



## **Internet Human II**

La obra "Internet Humans" reflexiona sobre el actual entorno tecnopolítico de la sensibilidad de los datos y el capitalismo de la vigilancia a través del contexto histórico de la apropiación en el arte contemporáneo. El conjunto de datos raspados para el modelo de aprendizaje automático se recopiló a través de hashtags de Instagram, fotos de perfil público en Facebook y relaciones personales voluntarias. Aunque el conjunto de datos no es público, se plantean las cuestiones de la sensibilidad de los datos y la privacidad en relación con el aprendizaje automático, lo que hace que uno se pregunte si estas empresas utilizan la IA en nuestras fotografías. Tratamos nuestra información con tan poco cuidado que está fácilmente disponible para ser utilizada con fines de lucro, campañas publicitarias y contra nosotros a costa nuestra. Los datos accesibles en Internet son ahora propiedad pública para obtener beneficios computacionales y económicos.

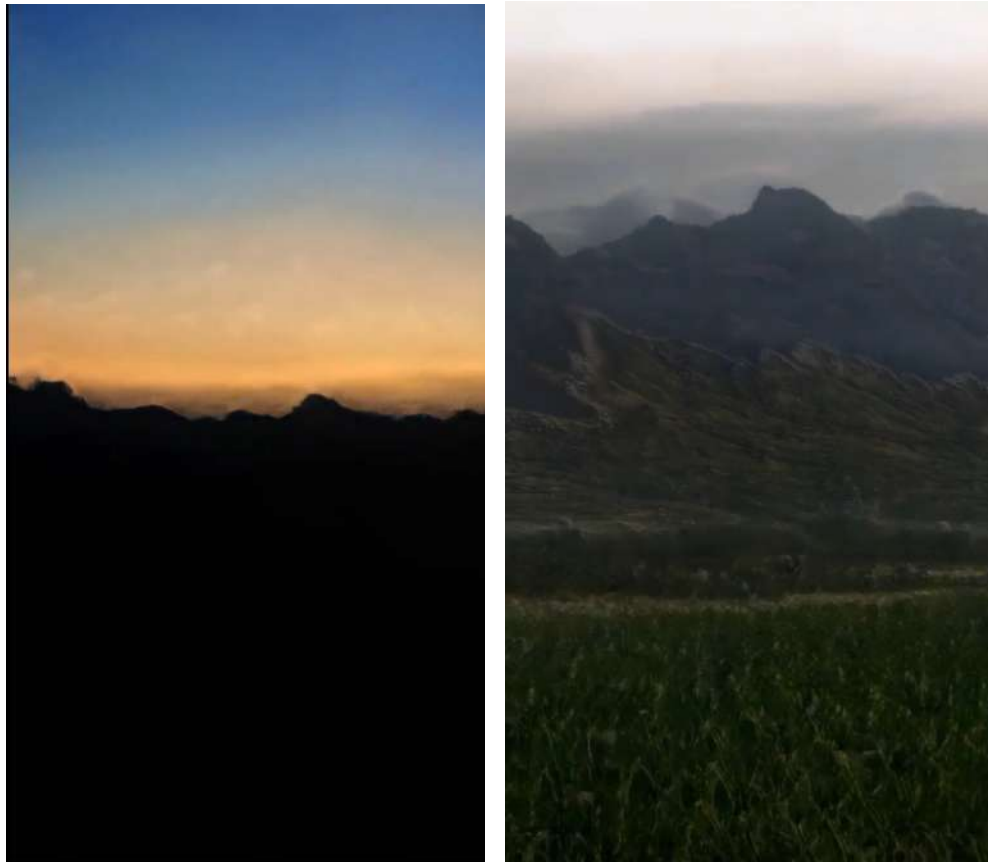


## **Emmanuel Martínez (Guadalajara, 1989)**

Hijo de un ingeniero de sonido, la música ha sido otra parte fundamental en su desarrollo creativo. Tomó diversos talleres de producción gráfica en Oaxaca siendo joven, frecuentando lugares culturales dispuestos por Francisco Toledo. Inicialmente estudió Ingeniería en Sistemas en la Anáhuac, decidiendo a mitad de la carrera dedicarse a la Producción Televisiva, y finalmente estudiar Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, con especialidad en Producción y Multimedia, complementado con materias en el CUEC. Como docente, ha dado la clase del Ojo Fotográfico en la Anáhuac Oaxaca.

Ha tomado diferentes talleres especializados en programación para las Artes, donde empezó con Max / Jitter, pasando por diferentes librerías de Javascript. Actualmente se especializa en Producción de XReality así como animación para Realidad Aumentada. Recientemente fundó Maremoto, un laboratorio multimedia que construye puentes entre la especulación tecnológica y las industrias creativas. En el mundo del Arte, ha participado en diferentes plataformas de divulgación artística. Ha producido Arte con Realidad Aumentada que ha participado en ferias internacionales de Hong Kong y Miami, en Zona Maco de CDMX y diferentes galerías. Fundó junto con Salvador Herrera el colectivo #ZeYX, que explora las propiedades plásticas que adquieren las prácticas artísticas tradicionales en la virtualidad. Los temas que investiga es el cuerpo y la identidad a partir de las nuevas experiencias Multimedia así como la ontología de la virtualidad, aunque su campo de trabajo es amplio, pues abarca desde Programación, Postfotografía, Arte Conceptual, Dibujo, Videoarte y ePerformance.

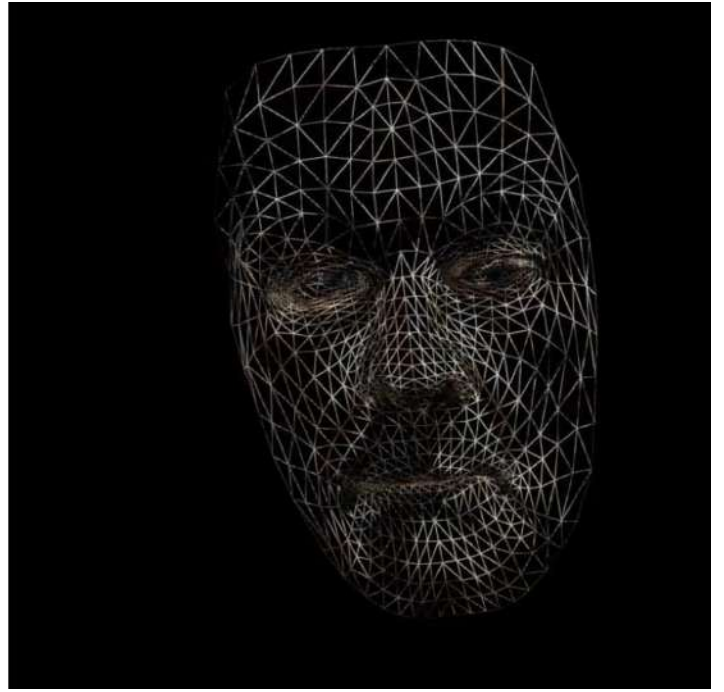
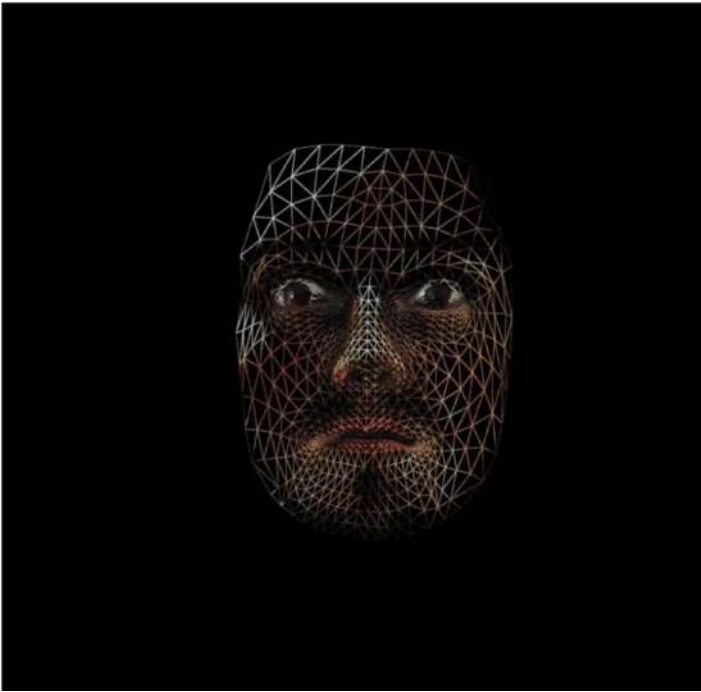
En 2021 concluyó la investigación “Los Componentes de la Virtualidad” desde la UNAM, donde se exploran los desplazamientos de la psique en los cuerpos virtuales, así como la museografía digital como otra experiencia estética lejana a la museografía tradicional. Actualmente trabaja desarrollando Smart Contracts en Ethereum y Polygon para el Harddiskmuseum de Solimán López.



## **El paisaje como memoria,** **la memoria como un lugar a donde ir**

Archivo fotográfico con una red BigGAN, Música original

Haciendo un recorrido por los espacios que alguna vez significaron, aparecen imágenes distantes que van desapareciendo lentamente. Es el sueño del recordar, del buen vivir. Las fotografías que se utilizan para este modelo de Inteligencia Artificial, las tomé a lo largo de 1 década en lo que parecía mi hogar. Un hogar que se parece a mi casa en Oaxaca o a mis amigos. La memoria es un juego que anima, que se pierde y fluye.



## **{"REPORTRAITZ" }**

En la historia del Arte, el gesto ha sido uno de los recursos más utilizados para la aparición de tensiones emocionales. ¿Cómo comprobar el gesto? Desde las nuevas tecnologías podemos revitalizar su lectura ampliándolo.

## **Heliodoro Santos Sánchez (Colima, México, 1984)**

Artista e Investigador que desarrolla su trabajo desde una aproximación poética a la información, sociedad, tecnología y medios audiovisuales, fue beneficiario del programa Jóvenes Creadores del FONCA en el área de Nuevas tecnologías 2012-2013 y 2017-2018.

Su trabajo de investigación-producción ha sido seleccionado en diversos foros, congresos, festivales y bienales como el FILE en Rio de Janeiro y el ISEA 2012 Machine Wilderness, cuenta con exposiciones en recintos como el Arts Santa Mónica en Barcelona, Fundación Telefónica en Lima, el MAXXI Museo en Roma, Musée des Tapisseries, Aix-en-Provence, el Palacio de Cristal en Guayaquil, en los Institutos Culturales de México en Miami y Washington y el Hunter College en Nueva York, además del Ex Teresa Arte Actual, el Centro Cultural Border, la Facultad de Música de la UNAM y el Centro Multimedia en la Ciudad de México. Fue ganador de un Premio para Artista en La Bienal de las Fronteras en el 2015 y del PAPIAM 2012 del Centro Multimedia del CENART. Ha participado en residencias artísticas en Ólafsfjörður, Islandia y El CMMAS en Morelia, México. Recientemente ha realizado diversas exposiciones en México en Pared Space, La Fábrica de ToplapMx y en el Museo de Arte Contemporáneo de Querétaro



## **Vegetation in a forest with birds I**

Paisajes generados a partir de algoritmos de visión artificial y redes neuronales (GAN) entrenadas con pinturas de paisajes del siglo XVIII y XIX, los resultados se someten a procesos generativos por medio de un software desarrollado a medida por el autor, que analiza de cada uno de sus pixels, los organiza en arrays de colores y ubicaciones en el plano de la imagen, los reconfigura y mezcla iteradamente por capas de color generando nuevos resultados.



## **Vegetation in a forest with birds I**

Paisajes generados a partir de algoritmos de visión artificial y redes neuronales (GAN) entrenadas con pinturas de paisajes del siglo XVIII y XIX, los resultados se someten a procesos generativos por medio de un software desarrollado a medida por el autor, que analiza de cada uno de sus pixels, los organiza en arrays de colores y ubicaciones en el plano de la imagen, los reconfigura y mezcla iteradamente por capas de color generando nuevos resultados.



## **Reconstructed reality IV**

Paisajes generados a partir de algoritmos de visión artificial y redes neuronales (GAN) entrenadas con pinturas de paisajes del siglo XVIII y XIX, los resultados se someten a procesos generativos por medio de un software desarrollado a medida por el autor, que analiza de cada uno de sus pixels, los organiza en arrays de colores y ubicaciones en el plano de la imagen, los reconfigura y mezcla iteradamente por capas de color generando nuevos resultados.

## **Moisés Sanabria, (Caracas, 1990)**

Es un artista interdisciplinario cuyo trabajo extiende la dialéctica de la filosofía de la máquina junto con las tendencias en memética y branding a través del contexto de la vida en red de las redes sociales. El trabajo de Moises es filosófico y político, uniendo la estética académica con las culturas de los memes de internet. Su práctica está profundamente enredada con el “ahora” digital, utilizando transmisión en vivo, video, nuevos medios, aprendizaje automático e instalación para conectar aún más el avance de la ciencia con el arte. Moisés cofundó el colectivo de arte digital ART404 (Artnotfound) de 2011 a 2019. Asistió a la School of Poetic Computation y Cooper Union en Nueva York. Ha expuesto en Transmediale 2k+12, Hause Der Kulturen Der Welt (Berlín), Institute of Contemporary Art Miami, Bikini Wax Gallery (Ciudad de México), y ha participado en exposiciones colectivas a nivel internacional. Además, ha aparecido en Rhizome y The Miami Rail.





## **Price is an Emotional Roller Coaster**

"El precio es una montaña rusa emocional" representa un espejismo neuronal de candelabros comerciales que se transforman y se mezclan entre sí. Los gráficos de inteligencia artificial no están controlados por el precio y, en cambio, están impulsados por la estética de una técnica de modelo de aprendizaje automático conocida como flesh-digressions. Esta técnica expresa aún más el miedo irracional y la codicia de la economía, cálculos de ciencia ficción de ensueño.



## **Beyond Markets**

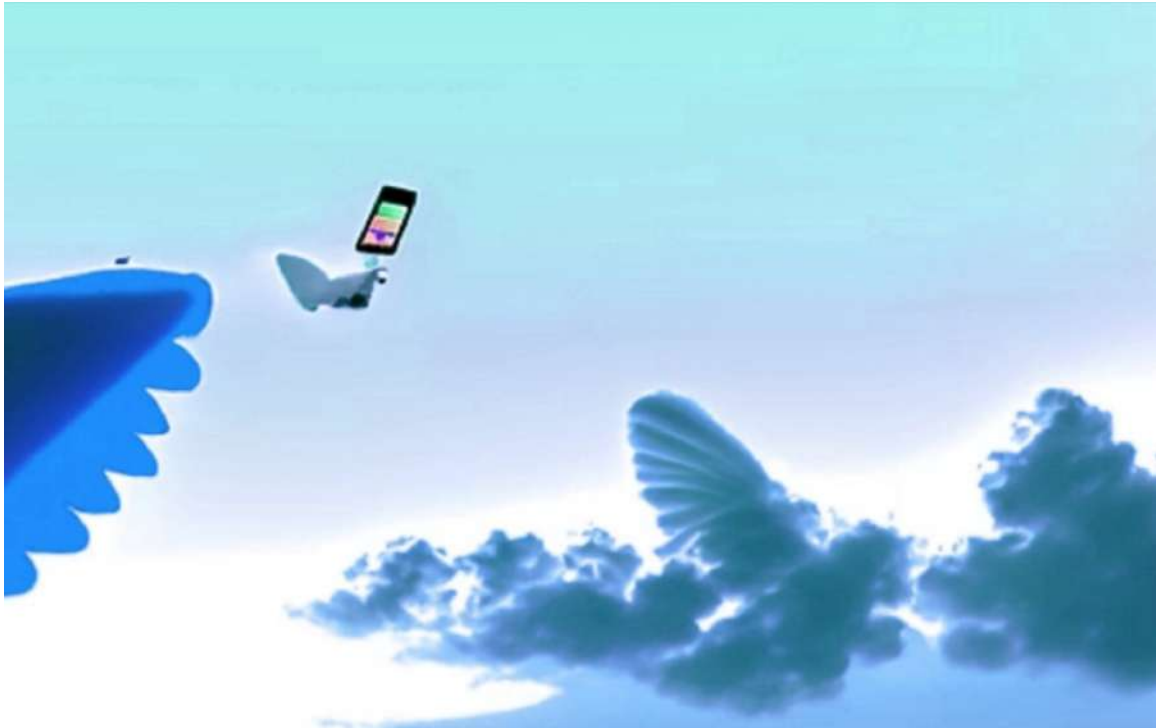
Un modelo de aprendizaje automático entrenado sobre los logos de las empresas del S&P500. “Beyond Markets” imagina una era poshumana en la que una computadora inteligente invierte y crece sin miedo humano, y está motivada a través de un mantra omnipresente de estrategias comerciales emocionales. La máquina está programada solo para ganar dinero, un rasgo que la IA heredó de la civilización anterior antes de que los humanos se extinguieran.

## **Alonso Cedillo (Ciudad de México, 1988)**

Su trabajo se desarrolla en diferentes medios como pintura, escultura, video, grabado, realidad virtual y programación de software, involucrando al público en una realidad física indiferenciable entre lo real y lo virtual. También explora el arte post-internet y la relación de las pantallas de computadora, Internet y la naturaleza en la vida contemporánea del siglo XXI.

Desde 2008, su producción explora las relaciones que establecemos al conectarnos a Internet en el día a día, haciendo hincapié en los aspectos económicos y sociales de Internet. El trabajo de Cedillo retrata y esculpe la información que se muestra en las pantallas, y utiliza la propia programación para abrir el camino a la conciencia de cómo Internet influye en nuestra vida cotidiana. Para Cedillo sus obras son demasiado analógicas para ser electrónicas, y demasiado electrónicas para ser analógicas, que por supuesto es la realidad de nuestra existencia. Por eso, los métodos tradicionales de elaboración han permanecido presentes en la elaboración de la misma, así como en las formas vanguardistas de Internet.

Egresado de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda", su obra forma parte de colecciones privadas en México, Estados Unidos, Colombia, Argentina, Austria y Emiratos Árabes Unidos. Expuso en el Festival NRML de Monterrey (2013) y Donaufestival (2013) y Transitio MX (2015) de Fran Ilich.



## Winged Smartphones

4k video generated with DiSCo Diffusion + CLIP

00:35 min

2022



## **Screen Cavern**

4k video generated with VQGAN + CLIP

03:06 min

2021



☒ GALERÍA REBELDE

[www.galeriarebeldegt.com](http://www.galeriarebeldegt.com)