**RHEO-GRANDE**

**Rheo-GRANDE** es una exposición que explora la cuestión de cómo es que se forma la identidad, cómo se alcanza y cómo uno mismo y el lenguaje se definen dentro de la condición contemporánea de comunidad a través de las redes virtuales. El proyecto presenta una gama de artistas, algunos cuyas prácticas se remontan a la década de 1970,otros, de una generación más joven que vio nacer y coexiste junto a las nuevas tecnologías super desarrolladas, ambas analizando cómo es que vemos a los sujetos y la identidad a través de las imágenes.

Aunque la exposición incluye trabajos de distintas generaciones y no está concebida como una revisión exhaustiva de cómo los artistas han elegido representarse a sí mismos, se plantea como un esfuerzo por reconocer momentos y expresiones sobresalientes donde la identidad ha sido producida y exhibida con fines culturales. El hilo conductor de todas las obras responde a una investigación en torno a la aceptación de esta identidad personal, entendiéndose como un objeto que fluye, que es maleable, es honesto y engañoso.

El alcance generacional que abarca la selección de artistas presentes en **Rheo-GRANDE** ha vivido la transición de las audiencias del cine a la laptop y de la televisión al iPhone. De todos los desarrollos tecnológicos detonados por la la Revolución Industrial, ha sido la cámara fotográfica por sus posibilidades técnicas la que ha alterado significativamente nuestros medios de auto-representación después de la pintura. Esta realidad se complejiza un poco más por el surgimiento de Internet cuya naturaleza alteró permanentemente, la forma en que nos relacionamos con los otros en el mundo.

Desde siempre el arte contemporáneo ha respondido a constantes preguntas en torno a lo que define a un individuo en un sinnúmero de posibilidades estéticas. Desde desarrollar ficciones personales hasta una investigación crítica en torno a la gestión de múltiples imágenes de sí mismo. La exposición investiga las formas en que los productores culturales han experimentado en el pasado y en la actualidad nuevos medios para reconocerse a sí mismos.

Rheo es un proyecto curatorial en curso, desarrollado por Kayla Fanelli.

El título del proyecto original, rheo, se extrajo de libro de Boris Groys, “Into the Flow”, en el que se analiza la "rheología" del arte, o cómo éste se ha vuelto más fluido. En lugar de abordar el arte en un aspecto general, esta exposición está enfocada en las experiencias individuales que los artistas tienen en la era digital, donde las definiciones binarias de lo real y lo virtual ya no son suficientes para definir al mundo. Muchos de los trabajos más recientes se centran en la naturaleza fluida de la identidad que converge a su vez con la actualidad digital. La capacidad de existir en una multitud de formas, planos y dimensiones para los otros es siempre ambos: honesta y engañosa. Las obras incluidas en el **Rheo-GRANDE** son la representación de un espectro amplio que compone la realidad de la cultura actual, que puede existir en un espacio físico (como objetos tridimensionales o a través de los códigos y los nodos del Internet).

**ABOUT THE ARTISTS:**

**Cindy Sherman** and **Kalup Linzy** recreate a panoply of characters and settings drawn from sources of popular culture: old movies, television soaps and pulp magazines where identity lies in appearance, not in reality. Sherman through photography and Linzy primarily through film, they create melodramas to investigate stereotypes around sexual identity, race, and gender. Kembra Pfahler created her own characters, horror films, and performance pieces after being influenced by Viennese Actionists. She later formed her band in 1990, Voluptuous Horror of Karen Black upending feminine identity, and challenging viewers with a blend of pleasure and horror. The body and female form is further represented through Mira Dancy's nudes are imbued with a sense of strength and self-possession, and a knowingly exaggerated sex appeal.

Manuel Solano, in contrast, paints works that are centered on his identity as a transgender person living with HIV, often addressing memories, identity, and ideas of the past that serve as a means of making sense of the present. Colbi Moules, who also identifies as transgender, works to realize wonderful and absurd childhood fantasies through photorealistic paintings and drawings that explore a history of self unlived. Bunny Rogers online presence is extensive, particularly when it comes to her creative fiction and poetry. IRL projects further explore notions of self- identification, persona, and autobiographical portraiture represented through a certain opacity. The autobiographical, elements **Andrew Birk**'s work, often involving a sensory experience, articulate complex scenarios and stimuli through the course of vigorous research. It is with intrapersonal exertion that Birk's personal and outward identity informs his writing, which informs his practice, and then back around.

Identifying **Nandi Loaf** is an application into where she uses documentation of her “being” as a way to frame and give a physicality to her self expression. Using Youtube, like many other social media platforms, as a place to express herself freely she mimics video practices within different Youtube subcultures and fan cultures. She then constructs her own satirical, social and political identity through these complex, obsessive worlds. (defining her position through the occasional use of objects otherwise considered merchandise. More recent conditions may also suggest a new wave of identity politics, one in which a multiplicity of identities can exist or be performed simultaneously, thus allowing for strategic self-presentation, both public and private. Ryan Trecartin creates sophisticated digital manipulations with footage from the Internet and pop culture, animations, and wildly stylized sets and performances that speak on the understandings of post-millennial technology, narrative and identity. Similarly, Jacolby Satterwhite explores memory and personal history through combining virtual, dreamlike spaces with live action digital avatars. **Charles Atlas** is a pioneer in the development of media-dance, a genre in which original performance work is created directly for the camera. Since 2003, Atlas has been interested in exploring different contexts that exploit the use of live video. Instant Fame (2003), shown at Participant, Inc. in New York and then remounted in London (2006) at the Vilma Gold Gallery, consisted of a series of real-time video portraits of performers and artists created live in the gallery space. Social media and the like have created a porous environment with increasing ways in which to see and be seen. Casey Jane Ellison, for instance creates videos that revolve around the demystification of art and fashion by way of piercing humor and naivety. Her pointed rants, tutorials, and the physical transformation of her person through live-action mutation by way of 3D rendering programs. Derived from social media, Ryder Ripps plays with mediums and techniques that expose truths about modernity that are exposed and exaggerated. Ryder Ripps' portraits become a dissection of, and a subjugated homage to, his empowered subjects as he updates the conversation. **Petra Cortrightuses** a range of mediums, both digital and analog, to explore the aesthetics and performative cultures of online consumption. These computer-mediated public spheres have created new platforms for visibility, both virtual and real. **UV PRODUCTION HOUSE (Brad Tromel** and **Joshua Citarella)** - create solutions for withdrawing from networks of surveillance

**Contact:**

Founder / Director

A N O N Y M O U S G A L L E R Y

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

joseph@anonymousgallery.com

nyc. 646.238.9069

mx. +52 55 8544 1987

instagram: #anonymousgallery