Yolanda Ceballos
Cristóbal Gracia
Julieta Gil
Janet40
Francisco Regalado
Andrew Roberts
SANGREE

En el mundo cualquier cosa está conectada a otra por un tercero. El secreto es descubrir qué es ese tercero.

Descárgala a partir de julio en la App Store de Apple y en Google Play

Pequod Co.

Any two things in the world are connected by a third. The secret is figuring out what that third thing is.

Download it on July on the Apple App Store and Google Play

L A A A
Laboratorio de Arte, Arquitectura y Arqueología

En el mundo cualquier cosa está conectada a otra por un tercero. El secreto es descubrir qué es ese tercero.

Descárgala a partir de julio en la App Store de Apple y en Google Play

Pequod Co.

LAAA
Laboratorio de Arte, Arquitectura y Arqueología

Pequod Co. presenta la obra de artistas que abordan discursos y metodologías de sólida vigencia y relevancia para el mundo contemporáneo.

En esta ocasión, la galería se convierte en una *app* de realidad aumentada en donde se lleva a cabo una exposición de esculturas digitales cuyo punto de partida fue el registro fotográfico de objetos físicos. El usuario tendrá la oportunidad de explorar las piezas a diferentes escalas y disposiciones, tanto en conjunto como de manera individual. Las obras de sitio (multi)específico que se presentan fueron producidas especialmente para esta exhibición, no existen de forma física.

Durante estos últimos meses el uso de medios digitales para visitar museos, galerías y estudios de artistas ha incrementado de manera exponencial. La aparición de *viewing rooms* y otros tipos de plataformas permiten ver objetos físicos en distintas locaciones geográficas. Con la presente propuesta buscamos crear momentos en donde lo digital y lo físico se fusionen en una relación simbiótica, a través del espectador/usuario, como una obra de teatro que sólo puede existir al ser ejecutada.

El escaneo 3D en el ámbito cultural ha sido usado esencialmente para la preservación del patrimonio histórico ante posibles causas de daño y destrucción como lo son guerras, desastres naturales, contaminación, vandalismo, etc. Creemos que ante la actual situación una de las preguntas que se deben hacer es ¿por qué únicamente la producción cultural del pasado es considerada patrimonio mientras que el arte contemporáneo parece carecer de valor para ser preservado?

Este formato de trabajo cuestiona el concepto de "originalidad" dentro de la producción de obras de arte y su estrecha relación con la capacidad de reproducción y alteración de un mismo objeto. Explora la homología entre el gesto humano y digital, mediante la participación del usuario/espectador y la *app* como un dispositivo performático. En momentos donde todo parece indicar que los tiempos de permanencia dentro de una exhibición serán mucho más controlados y limitados, aquí se presenta una opción para jugar con los tiempos de contemplación y vida de una obra de arte.

Este proyecto fue desarrollado por LAAA, un laboratorio que se enfoca tanto en el desarrollo y producción de obras para artistas contemporáneos como en la preservación del patrimonio cultural y natural. Fusionando nuevas tecnologías y ar-

Contacto:

Paulina Félix Cunillé
paulina@pequodco.com

tesanía tradicional, Laboratorio de Arte, Arqueología y Arquitectura desarrolla herramientas físicas y digitales para lograr la visión de cada proyecto.

Pequod Co. apoya carreras jóvenes y emergentes a través de la producción y difusión de cuerpos de obra y exposiciones que navegan y dialogan entre las prácticas artísticas locales y globales de la actualidad, mientras que establece vínculos con el vibrante circuito nacional e internacional. También funge como un puente entre nuevas generaciones de público y coleccionismo, y artistas de mediana y consolidada carrera a través de proyectos de sitio específico, publicaciones y muestras curadas.

Artistas participantes:

Yolanda Ceballos realiza una serie de ejercicios psicogeográficos donde va formando una dependencia entre su memoria corporal y su entorno físico, por medio de la observación sistemática de los ciclos de destrucción y reconstrucción. Ceballos parte de un levantamiento antropométrico que traslada dibujos y esculturas a sus proporciones, las cuales termina habitando. Así conjuga múltiples temporalidades, apropiándose de un espacio específico y construyendo una nueva memoria de su entorno. En su obra utiliza materiales de construcción como concreto, yeso, acero y alambre, entre otros.

Se graduó de la carrera de arquitectura del Instituto Tecnológico de Monterrey. Trabajó con los arquitectos Mauricio Rocha y Agustín Landa. En dos ocasiones obtuvo la beca del Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico (PECDA) Nuevo León, en la categoría jóvenes creadores en artes plásticas. Participó en la Bienal Nacional de Monterrey, Artemergente y en la XII Bienal FEMSA, Programa Curatorial. Formó parte de la quinta edición del Programa Bancomer-MACG. Fue acreedora a la beca de Jóvenes Creadores del FONCA en la disciplina de escultura.

Cristóbal Gracia reconfigura hitos históricos y fenómenos sociales y culturales a través de la investigación, apropiación y reconstrucción de crónicas oficiales y mitos urbanos que toma de distintas partes del mundo. Su interés se enfoca en los sistemas ideológicos y de poder que rigen y han construido la concepción de la civilización occidental contemporánea.

Gracia cursó sus estudios de licenciatura en La Esmeralda obteniendo mención honorífica y posteriormente ingresó al Programa Educativo SOMA, ambos en Ciudad de México. Ha sido beneficiario del programa BBVA-MACG y de la beca de Jóvenes Creadores del FONCA en la disciplina de medios alternativos.

Su obra ha sido expuesta en el Palais de Tokio, París; Lille 3000 El dorado, Lille; Galveston Artist Residency Gallery, Galveston; Museo Universitario del Chopo,

Museo de Arte Carrillo Gil, Museo Tamayo, Casa del Lago y ESPAC en Ciudad de México; Hamburger Bahnhof Museum, Berlín entre otros. Ha sido artista residente en Bikini Art Residency, Lago di Como; Viafarini, Milán; Bienal de las Américas, Denver; Grand Union, Bimingham; Casa Wabi, Puerto Escondido; Casa Nano, Japón, The Art House, Wakefield y Lugar Común, Monterrey.

En 2015, Gracia fue seleccionado como artista embajador de la Bienal de las Américas en Denver.

Gracia es miembro de Biquini Wax, una plataforma independiente para la producción, discusión y exhibición de arte contemporáneo en la Ciudad de México.

El trabajo de **Julieta Gil** oscila entre el mundo virtual y físico, creando objetos y narrativas que reflexionan sobre el pasado, presente y futuro. Los medios computacionales se han convertido en objetos ubicuos de nuestra cotidianeidad. La realidad ontológica, la realidad simulada, y la realidad mediada no deben ser entendidas por separado, sino como un conjunto de capas que se aglomeran y crean una realidad compleja y multidimensional. Su investigación artística busca cuestionar las posibles experiencias que pueden resultar cuando esta simultaneidad de realidades se forman e interactúan entre ellas.

Egresada de la licenciatura de arquitectura por la UIA, Ciudad de México y Maestra en arte en nuevos medios por UCLA Design Media Arts, Los Ángeles. Fue beneficiaria del Programa Jóvenes Creadores del FONCA en su emisión 2015-2016. Es co-fundadora de FEMMEBIT, festival de video experimental en Los Ángeles, California. Cuenta con exposiciones en diversos espacios *online* y *offline* como el MUNAL, Ciudad de México, Nevada Museum of Art en Reno, East Side International y Human Resources en Los Ángeles, entre otros.

Janet40 es un duo artístico y curatorial conformado por Luis Nava y Patricia Siller en 2016. Se centran en colaboraciones con artistas cuya práctica tiene inquietudes basadas en el internet y les interesa convertir los medios digitales a objetos físicos. Como colectivo, han curado y colaborado en diversas exhibiciones, mostrado en ferias de arte y diseño de manera nacional e internacional, también completaron una residencia en el Museum of Human Achievement de Austin, Texas con el apoyo del FONCA.

Patricia se graduó de la carrera de artes mediáticas del CEDIM en Monterrey, y posteriormente se formó en los campos de museografía, museología y curaduría. Luis estudió diseño industrial y se gradúo de la licenciatura de artes visuales de La Esmeralda. También obtuvo diplomas sobre curaduría de sitio específico y de arte contemporáneo.

Como artistas, han sido parte de exposiciones en diversos lugares como la Bienal Artemergente en Monterrey Biquini Wax y Festival NRMAL, Ciudad de México; LAZNIA Centre of Contemporary Art, Polonia. Y como curadores, han participado en proyectos en SWAB, Barcelona; Yami Ichi / Centro de Cultura Digital, Casa Equis y Material Art Fair, Ciudad de México. Han sido residentes en Unlisted Projects Residency, Austin; NoAutomático Residency, Monterrey, entre otras.

A través del rigor y la ingenuidad, **Francisco Regalado** investiga objetos y procesos con diferentes medios y escalas. Su práctica, influenciada por su experiencia en diferentes ciudades del mundo, se enfoca en la belleza inherente de las geometrías complejas y los elementos, materiales e inmateriales que las constituyen. Licenciado en arquitectura por la UIA y Maestro en arquitectura y fabricación digital por la ETH Zúrich, Regalado fue parte del Advanced Geometries Group en Studio Olafur Eliasson por dos años. También formó parte del equipo de Factum Arte y participó en el desarrollo e investigación de obras de arte para artistas como Anish Kapoor, Larissa Sansour, Tomás Saraceno y Sarah Sze. Ha colaborado en la producción de diferentes proyectos y actualmente se encuentra dedicado al desarrollo de su obra y la preservacion del patrimonio cultural y natural.

Andrew Roberts es un artista visual que trabaja con imagen en movimiento, instalaciones inmersivas y narrativa multimedia. Recurriendo a los lenguajes del horror cósmico, los juegos de vídeo y la ciencia ficción, su obra explora problemáticas en torno a las tecnologías de guerra, los cuerpos digitales y el mundo corporativo.

Su obra ha sido exhibida recientemente en el Museum of Contemporary Art San Diego, California; en el Centro Cultural Tijuana; en la Whitstable Biennale del TATE Modern, Londres y en el Centro Cultural Universitario Tlatelolco, Ciudad de México, entre otros. Algunas de sus distinciones incluyen el Premio de adquisición en la III Bienal Nacional del Paisaje, Sonora; el Premio de adquisición en el XXXIX Encuentro Nacional de Arte Joven, Aguascalientes; el primer lugar en la 7ª Bienal Internacional de Arte Universitario, UAEM; y el FONCA en la categoría de medios alternativos del programa Jóvenes Creadores (2019-2020).

Es el co-director de Deslave, un espacio de exhibición y culto semi-profesional para la producción de arte contemporáneo ubicado en Tijuana y ha realizado proyectos curatoriales.

SANGREE es una colaboración creativa entre René Godínez Pozas y Carlos Lara. Comenzaron a trabajar juntos desde 2009 en una publicación fotográfica del mismo nombre, la cual intentaba explorar algunos de los temas más inescru-

tables de la historia del hombre mediante imágenes hechas por ellos mismos. Su investigación visual en temas como naturaleza, tecnología, cultura popular, el cosmos, la historia, migró paulatinamente a otros medios dando paso a la creación de dos archivos; uno fotográfico y otro de dibujo. Ambos archivos son alimentados de manera regular y funcionan como fuentes de ideas de las que se pueden desprender diferentes proyectos.

La naturaleza tan diversa de las imágenes y temas que han ido archivando a lo largo de una década les ha permitido desarrollar un interés sobre los materiales y la variedad de medios disponibles que van desde técnicas tradicionales, a procesos más artesanales e incluso intervenciones arquitectónicas de gran escala.

René y Carlos estudiaron en la Escuela Nacional de Pintura, escultura y grabado en La Esmeralda, Ciudad de México. Han expuesto de manera individual y colectiva en varios lugares, siendo los más recientes: Casa de México en Madrid, Madrid; Peana, Monterrey; Proyectos Monclova, Ciudad de México; Black Cube Nomadic Museum, Denver; Kunstraum Am Schauplatz, Viena, entre otros.

La *app* de Pequod estará disponible a partir de julio de 2020 para su descarga gratuita en iOS y Android.

Any two things in the world are connected by a third. The secret is figuring out what that third thing is.

Download it from July on the Apple App Store and Google Play

ENGLISH VERSION

Pequod Co. presents the work of artists that approach discourses and methodologies of solid timelessness and relevance for the contemporary world.

On this occasion, the gallery turns into an augmented reality app, where an exhibition of digital sculptures – of which the starting point was the photographic registry of physical objects - will take place. The user will have the opportunity of exploring the pieces in different scales and dispositions, collectively or individually. The multi-specific site works presented were produced specially for this show, and do not exist physically.

During these last months, the use of digital media to visit museums, galleries and artists' studios has increased exponentially. The appearance of online showrooms and other kinds of platforms allow the visibility of physical objects in diverse geographic locations. With our proposal, we seek to create moments where the digital and the physical merge in a symbiotic relationship, through the viewer/user, as a theater play that can only exist when being executed.

Three-dimensional scanning in the cultural field has been used, essentially, to preserve historic heritage from possible damage and destruction product of wars, natural disasters, pollution, vandalism, etc. We believe that facing the current situation, one of the questions that should be asked is: why is the consideration of "heritage" kept for cultural production from the past, while contemporary art seems to lack value to be preserved?

This format of work questions the concept of "originality" inside the production of the works of art and its narrow relationship with the capacity of reproduction and alteration of the same object. It explores the homology between the human and digital gesture, through the participation of the viewer / user and the app as a performatic device. In moments where all seems to indicate that the dwell times within an exhibition will be much more controlled and limited, we present an option to play with contemplation, time, and life of a work of art.

This project was developed by LAAA, a lab that focuses in the development and production of works of art for contemporary artists as well as in the preservation of natural and cultural heritage. Combining new technologies and traditional craftmanship, Laboratorio de Arte, Arqueología y Arquitectura develops physical and digital tools to accomplish each project's vision.

Pequod Co. supports young and emerging careers by producing and promoting bodies of work and exhibitions that navigate and dialogue between today's local and global artistic practices, while engaging with the vibrant national and international circuit. It also serves as a bridge between new generations of public and collectors and artists of mid and consolidated career through site specific projects,

Contact:

Paulina Félix Cunillé
paulina@pequodco.com

editorial initiatives and curated shows.

Participating artists:

Yolanda Ceballos does a series of psichogeographic exercises that end up forming a dependence between corporal memory and the physical environment through the medium of systemic observation of the cycles of destruction and reconstruction. Ceballos parts from an antropometric lifting that transfers drawing and sculptures to her proportions that she ends up inhabiting, thus conjugating multiple temporalities and appropriating a specific space and constructing a new memory of the environment.

Ceballos works with construction materials such as concrete, plaster, steel, wire, graphite and chalk among others.

She has a bachelor's degree in Architecture at the Instituto Tecnológico de Monterrey. She worked with the architects Mauricio Rocha and Agustín Landa. On two occasions, she was granted the scholarship Programa de Estímulo a la Creación y al Desarrollo Artístico (PECDA) Nuevo León, in the category of young creators in plastic arts. She participated in the Bienal Nacional de Monterrey, Artemergente and in the XII Bienal FEMSA in the curatorial program. She was part of the fifth edition of the program Bancomer-MACG. She obtained the scholarship of Jóvenes Creadores FONCA in the field of sculpture.

Julieta Gil's work oscillates between physical and digital space. Computational media is rapidly evolving and becoming ubiquitous and influential in our everyday life. Digital life is as real as any other kind. Gil is interested in inquiring into what our experience may be when these simultaneous realities form and interact with each other, creating objects, video, images and other narratives that reflect upon our past, present and future.

Gil holds an MFA from UCLA Media Arts, and a bachelor's degree from UIA, Mexico City. She was granted the support of the program of Jóvenes Creadores FONCA in 2015 - 2016. She is co-founder of FEMMEBIT, a festival of experimental video in Los Angeles, California. She has shown her work in different online and offline spaces such as MUNAL, Mexico City; Nevada Museum of Art, Reno; East Side International and Human Resources in Los Angeles.

Cristóbal Gracia reshapes historical milestones and social and cultural phenomena through investigation, appropriation and reconstruction of official chronicles and urban myths acquired from different parts of the world. His interest is focused on the ideological and power systems which govern and have constructed the conception of the occidental contemporary civilization.

Gracia has a bachelor's degree in La Esmeralda, where he graduated Magna Cum Laude and he then attended Programa Educativo SOMA, both in Mexico City. He was granted the scholarships by BBVA-MACG and Jóvenes Creadores FONCA in the field of alternative media.

His work has been shown in various forums such as Palais de Tokio, Paris; Lille 3000 El dorado, Lille; Galveston Artist Residency Gallery, Galveston; Museo Universitario del Chopo, Museo de Arte Carrillo Gil, Museo Tamayo, Casa del Lago and ESPAC in Mexico City; Hamburger Bahnhof Museum, Berlin. He has been a resident artist in Bikini Art Residency, Lago di Como; Viafarini, Milano; Bienal de las Américas, Denver; Grand Union, Bimingham; Casa Wabi, Puerto Escondido; Casa Nano, Japan; The Art House, Wakefield and Lugar Común, Monterrey.

In 2015, Gracia was selected as ambassador artist for the Biennial of the Americas in Denver.

Gracia is a member of Biquini Wax, an independent platform for production, discussion, and exhibition of contemporary art in Mexico City.

Janet40 is an artistic and curatorial duo formed by Luis Nava and Patricia Siller in 2016. They focus on collaborations with artists that have internet-based concerns in their practice and are interested in converting digital media that lives in the web into physical objects. Janet40 has evolved through its 4-year lifespan and now has a mind of its own: as a collective, they have curated and collaborated in several exhibitions; shown in national and international design and art fairs; have created many objects in collaboration with media artists and just completed a residency for Unlisted Projects at the Museum of Human Achievement in Austin; Texas, thanks to the support of the Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA).

As artists, they have been part of shows such as the biennial Artemergente in Monterrey, Biquini Wax and Festival NRMAL in Mexico City; LAZNIA Centre of Contemporary Art, Poland. And as curators, they have participated in projects such as SWAB, Barcelona; Yami Ichi / Centro de Cultura Digital, Casa Equis and Material Art Fair, Mexico City. They have been residents in Unlisted Projects Residency, Austin; NoAutomático Residency, Monterrey, among others.

Through rigor and ingenuity, **Francisco Regalado** investigates objects and processes with different media and scales. His practice, influenced by his experience in diverse cities around the world, focuses on the inherent beauty of the complex geometries and elements, material or immaterial, which constitute them. Bachelor in architecture by the UIA in Mexico City and Master in architecture and

digital fabrication by the ETH Zurich, Regalado was part of the Advanced Geometries Group at Studio Olafur Eliasson for two years. He was also part of the Factum Arte team and participated in the development and investigation of art works for artists such as Anish Kapoor, Larissa Sansour, Tomás Saraceno y Sarah Sze. He has collaborated in the production of different projects and he finds himself nowadays immerse in the development of his work and the conservation of cultural and natural heritage.

Andrew Roberts is a visual artist working with moving images, immersive installations and narrative multimedia. Recurring to the languages of cosmic horror, video games and science fiction, his work explores issues surrounding warfare technologies, digital bodies and the corporate world.

His work has been recently shown at the Museum of Contemporary Art San Diego, California; Centro Cultural Tijuana; Whitstable Biennale of TATE Modern, London and the Centro Cultural Universitario Tlatelolco, Mexico City, among others. Some of his awards include: Premio de adquisición en la III Bienal Nacional del Paisaje, Sonora; el Premio de adquisición en el XXXIX Encuentro Nacional de Arte Joven, Aguascalientes; first place at the 7th Bienal Internacional de Arte Universitario, UAEM; and FONCA Jóvenes Creadores in the program of alternative media (2019-2020).

He is co-director of Deslave, an artist-run space, curatorial team and semi-professional cult for the production and exhibition of contemporary art based in Tijuana and he has curated several projects there.

SANGREE is a creative collaboration between René Godínez Pozas and Carlos Lara. They started working together since 2009 in a photo-publication with the same name, which tried to explore some of the most inscrutable subjects in the history of humankind through images produced by them. Their visual investigation in subjects such as nature, technology, pop culture, the cosmos, and history migrated gradually to other media giving way to the creation of two archives: one on photography and one on drawing. Both archives are regularly fed and work as the source of ideas where diverse projects come from.

René and Carlos studied at La Esmeralda in Mexico City. They have shown their work individually and collectively in different places, being the most recent: Casa de México in Madrid, Madrid; Peana, Monterrey; Proyectos Monclova, Mexico City; Black Cube Nomadic Museum, Denver; Kunstraum Am Schauplatz, Vienna, among others.

The Pequod app will be available from July, 2020 for free download on iOS and Android.