

REFIGURED

Drawn from the Whitney Museum of American Art's collection and including video, animation, sculpture, and augmented reality, the works in *Refigured* reflect on interactions between digital and physical objecthood. Sculptures are simultaneously physical and virtual, while video and animation extend beyond screens and into the gallery. The exhibition brings together a group of artists—Morehshin Allahyari, American Artist, Zach Blas and Jemima Wyman, Auriea Harvey, and Rachel Rossin—who engage with the concept of “refiguring,” appropriating material forms and bodies to re-create and reinvent them. Refiguring becomes a process of imagining alternative worlds as a means for constructing selfhood.

The installations on view respond to the various forces that form identity, such as new modes of self-representation (via avatars) and even structures of oppression, from technological systems to colonialism. Some works explore how identity is embedded in the development of computer interfaces and artificial intelligence. Others address the refiguring of identity in both online environments and ancient cultural myths. Together, the works highlight the porous boundaries between today's material and virtual realms, and the ways in which their interplay shapes ideas of selfhood.

Con obras de la colección del Whitney Museum of American Art que incluyen video, animación, escultura y realidad aumentada, *Refigurado* reflexiona sobre la interacción entre las objetualidades digitales y físicas. Las esculturas son a la vez físicas y virtuales, mientras que el video y la animación se extienden más allá de la pantalla en la galería. La exhibición reúne a un grupo de artistas como: Morehshin Allahyari, American Artist, Zach Blas y Jemima Wyman, Auriea Harvey y Rachel Rossin, que abordan el concepto de la “refiguración”, apropiándose de formas y cuerpos materiales para recrear y reinventarlos. La refiguración se convierte en un proceso de imaginar mundos alternativos como una manera de construir la individualidad.

Las instalaciones expuestas responden a las diversas fuerzas que forman la identidad, tales como los nuevos modos de autorrepresentación (por medio de avatares) e incluso estructuras de opresión, desde sistemas tecnológicos hasta el colonialismo. Algunas obras exploran cómo la identidad está presente en el desarrollo de interfaces de computadora e inteligencia artificial. Otras abordan la refiguración de la identidad tanto en ambientes en línea como en mitos culturales antiguos. Juntas, las obras resaltan las porosas fronteras entre los ámbitos de lo material y virtual, y el modo en que su interacción configura las ideas de personalidad.



Find the mobile guide, including access materials, at whitney.org/Guide.

Generous support for *Refigured* is provided by the John R. Eckel, Jr. Foundation.



100 Introduction



Visita la guía móvil, que incluye recursos de accesibilidad en whitney.org/Guide.

Refigurado cuenta con el generoso apoyo de la John R. Eckel, Jr. Foundation.



100 Introducción